JOYSTICK

Nr 1 1985
Pris 17:85 (inkl. moms)

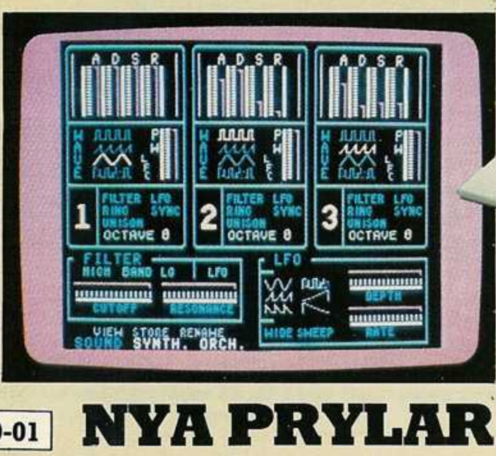


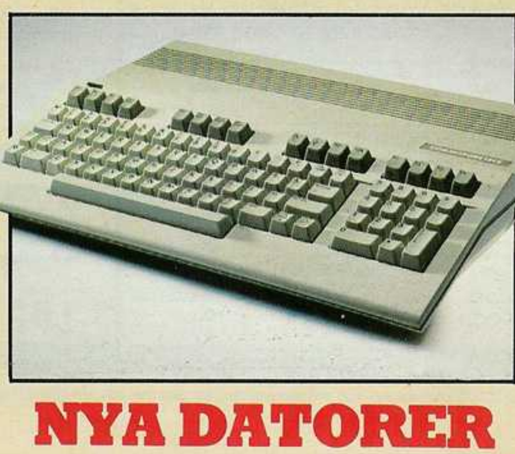
GHOSTBUSTERS

och 13 andra nya spel testade!

NYHETERNA

från den stora datamässan i Las Vegas!







870-01

NYA PRYLAR **NYA DATORER** **NYA SPEL**



REA!

Rekordbilligt TV-spel. Atari 2600 GP, komplett. Plus: En kassett, Space Invaders, ett par joysticks och alla tillbehör som behövs. Nu kan det bli ditt för rekordpriset.

499:–

Ataris joystick. En av marknadens allra bästa. Och prisbilligaste. Passar till alla system. Svår att få tag på, men vi har ännu kvar ett lager. Skynda dig och beställ. Priset är nog det bästa du kan hitta:

79:–

LAGRET ÄR BEGRÄNSAT – BESTÄLL IDAG!

JA, jag beställer

- ☐ Atari 2600 för 499:–
- ☐ Atari joystick för 79:–

Namn: ....

Adress: ....

Postnr: .... Postadr ....

Förälders underskrift om du är under 16 år.

....

Varorna sänds mot postförskott. Porto och postförskottsavgift tillkommer.

Frankeras ej
Joystick
betalar
portot

JOYSTICK

Svarspost
Kundnummer 71286033
102 30 STOCKHOLM

TOPPLISTORNA

USA LISTAN

Nya topplistor. USA-listan är den senaste från den amerikanska nöjestidningen Billboard.

25 bästa och Data-listan är våra egna listor. Spelen vi gillar bäst just nu.

Denna vecka	Föregående placering	Antal veckor på listan	Här är namnen på de mest sålda TV-spelen/ tillverkare	Atari 2600	Colecovision	Intellivision
1	1	91	**CENTIPEDE**–Atari CX 2676	•	•	
2	3	39	**PITFALL II**–Activision AX 035	•	•	•
3	10	71	**Q-BERT**–Parker Brothers 5360	•	•	•
4	2	119	**FROGGER**–Parker Brothers 5300	•	•	•
5	4	12	**JUNGLE HUNT**–Atari CX 2688	•	•	
6	6	51	**KANGAROO**–Atari CX 2689	•		
7	7	18	**TARZAN**–Coleco 2632		•	
8	24	36	**DONKEY KONG**–Coleco 2451	•	•	•
9	5	43	**MARIO BROTHERS**–Atari CX 2697	•		
10	8	18	**STAR TREK**–Coleco 2680		•	
11	14	27	**DONKEY KONG JR.**–Coleco 2601	•	•	•
12	11	17	**WAR ROOM**–Odyssey 2153 CL	•		
13	NY	NY	**BATTLE ZONE**–Atari CX 2681	•		
14	16	49	**CONGO BONGO**–Sega 006-01	•		
15	13	17	**QIX**–Atari CX 5212			
16	9	5	**GALAXIAN**–Atari CX 5206	•	•	
17	12	69	**DECATHLON**–Activision AZ 030	•		
18	19	7	**JAMES BOND**–Parker Brothers 1380	•	•	
19	15	71	**POLE POSITION**–Atari CX 2694	•		
20	17	53	**SPACE SHUTTLE**–Activision AX 033	•		
21	21	11	**MINER 2049ER**–Micro Lab MCL 501		•	
22	25	21	**STAR WARS**–Parker Brothers 1340	•	•	
23	20	101	**RIVER RAID**–Activision AX 018	•	•	•
24	23	77	**BURGER TIME**–Intellivision 4549	•		•
25	22	89	**PITFALL**–Activision AX 108	•	•	



DATA-LISTAN

Listan över de 25 bästa data-spelen just nu. Vald av Joystick.

1	(-)	**MONTEZUMA'S REVENGE**	Parker Brothers
2	(1)	**FLIGHT SIMULATOR II**	SubLogic
3	(2)	**BOULDER DASH**	First STar/Micro Fun
4	(-)	**GHOSTBUSTERS**	Activision
5	(6)	**MASK OF THE SUN**	Broderbund
6	(-)	**SPELUNKER**	Broderbund
7	(5)	**BRUCE LEE**	Datasoft
8	(10)	**SUMMER GAMES**	Epyx
9	(19)	**GATEWAY TO APSHAI**	Epyx
10	(-)	**DALLAS QUEST**	Datasoft
11	(3)	**M.U.L.E.**	Electronic Arts
12	(4)	**BLUE MAX**	Synapse
13	(11)	**THE ARCADE MACHINE**	Broderbund
14	(-)	**DEADLINE**	Infocom
15	(7)	**MINER 2049ER**	Big Five/Micro Fun
16	(12)	**MR. ROBOT & HIS ROBOT FACTORY**	Datamost
17	(-)	**MOVIE MAKER**	Reston
18	(17)	**ZORK**	Infocom
19	(-)	**PINBALL CONSTRUCTION SET**	Electronic Arts
20	(13)	**MURDER ON THE ZINDERNEUF**	Electronic Arts
21	(18)	**JUMPMAN JR.**	Epyx
22	(14)	**PHARAOH'S CURSE**	Synapse
23	(-)	**THE HULK**	Adventure Int'l
24	(22)	**EXODUS: ULTIMA III**	Origin Systems
25	(24)	**ZAXXON**	Datasoft/Synapse

25 BÄSTA

1. (NY) **Decathlon**
   Activision
2. (1.) **Jumpan Junior**
   Epyx
3. (NY) **Pitfall II**
   Activision
4. (3.) **Happy Trails**
   Activision
5. (2.) **Burger Time**
   Intellivision
6. (5.) **Advanced Dungeons & Dragons – Treasure Of Tarmin**
   Intellivision
7. (NY) **Miner 2049er**
   Micro Fun
8. (11.) **Tarzan**
   Coleco
9. (4.) **Q-Bert**
   Parker Brothers
10. (7.) **Donkey Kong Jr.**
    Coleco
11. (NY) **Frogger II**
    Parker Brothers
12. (6.) **Mr. Do!**
    Coleco
13. (12.) **Moon Patrol**
    Atari
14. (8.) **Pitfall**
    Activision
15. (14.) **Keystone Kapers**
    Activision
16. (9.) **Rocky**
    Coleco
17. (13.) **Looping**
    Coleco
18. (15.) **Centipede**
    Atari
19. (19.) **Turbo**
    Coleco
20. (20.) **Pole Position**
    Atari
21. (NY) **H.E.R.O.**
    Activision
22. (18) **Zaxxon**
    Coleco
23. (17.) **Ms. Pac-Man**
    Atari
24. (24.) **River Raid**
    Activision
25. (22.) **Pitstop**
    Epyx

Det bör påpekas att de flesta nya spelen saknar representant i Sverige. Det blir till att importera eller hitta en affär som kan hjälpa till med detta. Detta är alltså Joysticks egen lista över de bästa TV-spelen. Dom vi gillar allra bäst just nu.



Det har kommit nåt alldeles nytt:

SPEL ELLER INTE DET ÄR FRÅGAN?

■■ Ända tills för ungefär ett år sedan har alla underhållningsprogram varit rena spel. Nu när du tittar in i dataaffärer finns det mängder av underhållningsprogram som inte är rena spel. Och vilka underhållningsprogram sen! Variationen är otrolig, alltifrån enkla barnprogram till mer komplicerade program för vuxna.

Bill Budge's **Pinball Construction Set** (Eletronic Arts/Atari, Apple IBM och C-64) var ett av de första programmen av den här typen och många av följande program har tagit grundiden från det här programmet där du bygger olika saker, ofta med ett fast bakgrundssceneri.

Några program av den här typen för yngre barn handlar om dockhus där du själv får möblera ditt hus. Ett av programmen är **My House-My Home** (Kangaroo Software/Apple). Här har du ett trevåningshus där du kan möblera, sätta ut olika personer m.m. Ett annat är **The House That Jill Built** (CBS/Apple, C-64). Här har du fyra olika hus att möblera både inuti och utanför. **Grandma's House** (Spinnaker/Atari, C-64) är lite annorlunda. Här kan du välja mellan olika scener t.ex. en strand, en stad eller ett varuhus. Var och en utav dessa innehåller olika föremål som du kan ta upp och ta med dig till farmors hus.

Många av dessa program kombinerar också olika saker, t.ex. ordbehandlare och olika målarprogram.

MovieMaker (Reston/Atari) är ett program som öppnar nya möjligheter: här kan du göra små tecknade filmer och spara på disk. Det här är det bästa programmet av den här typen, även om det tar lite tid att lära sig hur programmet fungerar.

Just Imagine (Commodore/C-64) erbjuder nio olika bakrundsscener (jungel, vilda västernstad, månen etc.) där du kan välja om det ska vara natt eller dag, vinter eller sommar. Sen kan du välja tre av de femtio figurer som finns inbyggda i programmet. Dessa figurer kan bli animerade och styras runt på skärmen med hjälp av en joystick. Sen skriver du en liten berättelse med hjälp av den inbyggda ordbehandlaren. Sen kan du spela upp det igen med animation och ljudeffekter. **Show Director** (Mindscape/Atari, C-64 låter dig bli en regissör. Först måste du skriva ett duus och sen kan du göra en berättelse på skärmen genom att kombinera bakgrundscener, animerade figurer, musik och andra ljudeffekter. Du kan också rita egna figurer om det behövs.

I **Kermit's Electronic StoryMaker** (Simon & Schuster/Apple, C-64) kan du välja mellan åtta olika muppfigurer och sätta ut på tolv olika bakgrundscener. Det finns också olika föremål och djur du kan sätta ut, t.ex. en skällande hund, en tuba och en fågel. De här figurerna och föremålen används till att göra enkla meningar, som t.ex. "Kermit hoppar på månen" som sen illustreras på skärmen. Programmet kan även klara av längre meningar, som t.ex. "Miss Piggy sover i raketen, medan Kermit studsar i jungeln.

I **Barbie, Hot Wheels** och **G.I. Joe** (Epyx/Atari) finns också nya möjligheter. I **Barbie** blir den välkända dockan en modell. Barbie åker till stan i sin Barbie-bil och inhandlar en massa snygga kläder för att få en fin garderob. Det här är elektroniska pappersdockor!

I **Hot Wheels** kan de som vill köra bil göra det-parkera, åka på gatorna och göra reparationer. I **G.I. Joe** handlar det om leksakssoldater.

Movie Musical Madness (CBS/Atari, C-64) låter dig göra en mini-film, komplett med musik. Välj figur, rör den runt på skärmen för att göra en berättelse.

Elekroniska pussel har i alla fall en fördel gentemot vanliga pussel: det är ingen risk att du tappar bort bitar!

Puzzle Duia (Readers Digest/Apple, C-64) har sju olika pussel och sex olika svårighetsgrader. Det finns också ett målarprogram inbyggt om du vill göra ändringar. Programmet kan ta in andra grafikbilder och göra pussel av dem. **Peanuts Picture Puzzler** (Random House/Apple) är ett program för mindre barn där du kan välja ett pussel på fyra, åtta eller sexton bitar. Disken innehåller hundratals bilder, och du kan göra egna. I **Puzzle Master** (Springboard/Atari, Apple, C-64) kan du göra pussel på ända upp till 800 bitar. Du kan också rita egna pussel. **Jigsaw Joggle** (Orbyte/C-64) är lite annorlunda mot andra pusselprogram. Här finns sexton olika pussel att lägga, och fyra olika svårighetsgrader. Först visas bilden som du skall lägga en kort stund, sen kommer ett nät upp på skärmen. Du undersöker bitarna en och en och sätter sedan ut bitarna på nätet. Datorn accepterar att du sätter bitar på fel plats, så det gör det här programmet lite svårare än andra som tar bort bitar som sitter på fel plats. Ibland är det svårt att se skillnad på "vanliga spel" och andra underhållningsprogram. Nu finns det också datoriserade böcker. **Trillium** har gjort flera av dessa. Ett exempel är **Amazon** (Apple, C-64) där det gäller att hela tiden följa rätt väg vid olika förgreningar i berättelsen.

Dinosaur Dig (CBS/Apple, C-64, IBM) är en datoriserad bok om dinosaurier. Olika frågor testar dig sedan.

Wyndham Classics från **Spinnaker** berättar klassiska sagor som **"Trollkarlen från "Oz"**, **"Gullivers Resor"** och **"Tom Sawyer"**.

Little Red Riding Hood (Playground/Atari, C-64) är en berättelse med inbyggt tal och animerade figurer. Du använder en ljuspenna eller tangentbordet för att få berättelsen att fortsätta.

Sky Travel: A Window To Our Galaxy (Commodore C-64) är en astronomibok som visar mer än 1200 stjärnor, 88 stjärnbilder, solen, månen (med sina faser), planeter, kometer och mycket mer.

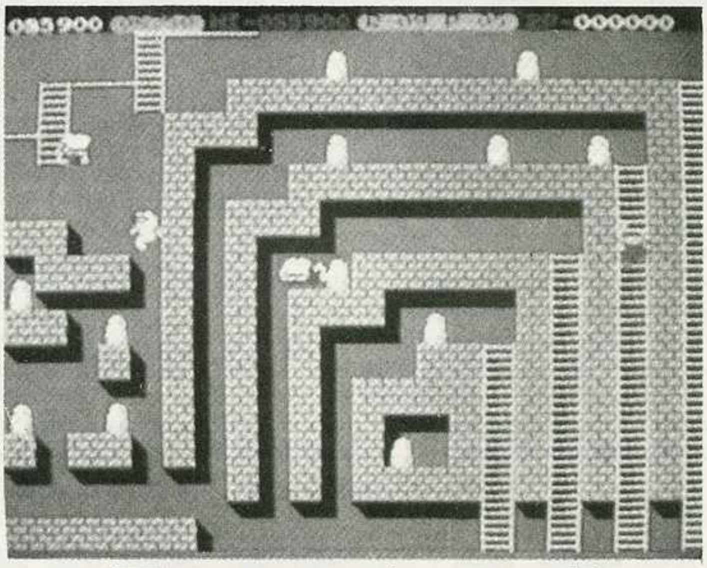
I **The Robot Shop** (Screenplay/Atari, C-64) bygger du robotar och får dem sedan att utföra olika uppgifter.

Crossword Magic (Miniscape/Apple, C-64, IBM) erbjuder dig att göra egna korsord med datorn till hjälp. När du är klar kan du använda en printer och skriva ut det färdiga korsordet.

Det finns också en mängd grafikprogram för alla åldrar. För de allra yngsta finns **Computer Crayons** (Playground/Atari, C-64) som är som en målarbok i datortappning. Du använder en joystick eller ljuspenna för att färglägga olika bilder, som sen får liv genom enkla animationssekvenser.

Ett till grafikprogram för de lite yngre är **Rainbow Painter** (Springboard/Atari, C-64, Apple) där du får en palett med tusentals nyanser att färglägga någon av de femtio inbyggda bilderna. Andra bra grafikprogram är **Fun With Art** (Epyx/Atari, C-64),- **Paint Magic** (Datamost/C-64), **The Incredible Pencil** (Activision/Atari, C-64), **Pic. Builder** (Weekly Reader/Atari, Apple, C-64) och **Picture Writer** (Scarborough/Apple). Det här var bara några av alla grafikprogram som finns idag.

DANIEL TÖRNQVIST



En ny trend

■■ Hittills har alla spelföretag tagit spel från spelhallarna och fört hem till TV-spel och hemdatorer. Nu börjar trenden vända. Arkadspelstillverkarna börjar nu titta på hemdatorspel. Det första spelet som det gick så här med hette **Journey Escape** och finns till Atari 2600 (spelet kom från ett företag som hette **Data Age** men det företaget finns inte längre). **Bally/Midway** som har rättigheterna till arkadspelet **Journey Escape** gjorde om spelet ganska mycket men namnet och grundidén finns kvar. **Irem Corp.** heter företaget som har arkadspelsrättigheterna till **Broderbund's Lode Runner. Lode Runner** har fått betydligt bättre grafik och spelvärdet är det inget fel på heller.

First Star's spel **Flip & Flop, Boulder Dash, Astro Chase** och **Bristles** kommer också snart att hitta sin väg till spelhallarna genom arkadföretaget **Exidy.** Fler hemdatorspel kommer säkert att möta samma öde som dessa spel i framtiden. Låt oss hoppas det i alla fall!

DANIEL TÖRNQVIST

AJÖSS VECTREX...

■■ Vectrex finns inte längre men fortfarande har du faktiskt chansen att göra bekantskap med denna ovanliga lilla speldator till ett överkomligt pris. När tillverkningen upphör händer två saker. För det första vill återförsäljare och vanliga handlare bli av med sina lager för att ge plats för andra mer utvecklingsbara produkter. För det andra finns du (köparen – ägaren) som tycker att loppet är kört och hellre satsar pengarna på ett annat spelsystem. Därmed får Vectrex en sista, möjligen prisvärd chans.

Det var 1982 som **GCE** (General Consumer Electronics) blandade sig i TVspelsleken med en på många sätt ovanlig maskin. Vectrex är ett fristående spel med egen bildskärm, unik vektorteknik och 64 K i minnet. Där andra system bygger upp bilden av den vanliga TV-bildens minsta beståndsdel (s.k. pixel=en mycket liten fyrkant) arbetar vektortekniken enbart med raka linjer.

Om du studerar en diagonal mycket tunn linje på nära håll på en vanlig TV, ser du att den egentligen är hackig som en pytteliten stege. Vektortekniken ger spikraka skarpa linjer som möjliggör mycket snabba förflyttningar över bildytan och utmärkta 3-D effekter kan skapas. På minussidan finns svårigheter att skapa ytor och omöjligheter att arbeta med flera färger. Vectrex har löst detta med genomskinliga försättsskivor för varje spel där permanenta färger och konturer finns uppritade.

Den löstagbara kontrollpanelen innehåller en joystick och fyra actionknappar. Spelkassetterna pluggas i på vanligt vis på höger sida och ljudet kan ställas från noll till hysterisk spelhall med volymratt. Man kan lugnt säga att Vectrex är en stor arkadmaskin som har krympt lika mycket i pris som i storlek.

Gemensamt för de flesta spelen är högt tempo och bra 3-D effekter. Ett spel som du bara inte kan undvika är **Mine Storm.** Det finns nämligen inbyggt i maskinen och startar upp direkt om inget annat spel är iladdat. Det är ett Asteroidliknande spel av god klass. **Solar Quest, Space Wars, Star Trek, Bedlam** och **Rip-Off** är andra rymdspel som i mångt och mycket liknar varandra medan **Star Hawk** och **Web Wars** bjuder på extremt fina 3-D effekter. **Cosmic Chasm** är ett rymdäventyr av mer strategisk natur. Det gäller att via tunnlar ta sig in i en främmande planet, placera en bomb där och hinna ut igen innan bomben detonerar. I **Fortress Of Narzod** gäller det att hålla ordning på vinklarna när du skjuter mot fienden och om du nu har tröttnat på rymdäventyr kan vi dyka djupt under vattenytan i **Polar Rescue.** Du tar dig fram med hjälp av en radar och hittar fienden genom att vrida din farkost runt i 360 grader. På marknivå kan du åka tanks i **Amor Attack** där den fientliga helikoptern är lika vacker som farlig. Slutligen två verkliga klassiker i skytteskolan. **Berzerk** fungerar precis så bra som det ska göra och **Schramble** är ett måste för alla Vectrexinnehavare.

Action måste nödvändigtvis inte betyda fullmatade laserpistoler. **Hyperchase** och **Pole Position** är två snabba bilspel med bra 3-D. Pole Position är nyare och bättre och därför antagligen svårare att hitta begagnat. **Heads-Up** är ett fotbollsspel och **Blitz** ger bra inblick i amerikansk rugby.

Pac-Man på Vectrexspråk heter **Clean Sweep.** Du fångar upp pengar i ett bankvalv med hjälp av en dammsugare samtidigt som fyra bovar jagar dig. Finessen är att dammsugaren då och då blir full och måste tömmas. Ett riktigt bra flipperspel döljer sig bakom **Spinball** där du t.o.m. kan "tilta" med joysticken. Vectrex har också en del ovanliga effekter att bjuda på. **Spike** är det enda spel som kan tala. Det är dessutom det enda klätterspelet och råkar du kliva snett flyger en svordom ur vår högtalande hjälte. I längden dock roligare att lyssna på än att spela. Du som vill rita egna gubbar direkt på bildskärmen kan skaffa en speciell ljuspenna som lätt pluggas in i port 2. Med hjälp av **Art Master** (följer med vid köp av pennan) och **Animaction** (mer avancerat och roligare) kan man göra egna rörliga kompositioner. **Melody Master** är ett musikprogram där du kan lära dig musikens grunder genom att peka på rätt toner med pennan.

Just innan tillverkningsstoppet kom **3-D Imager,** ett par speciella glasögon för dig som vill ha ännu häftigare djupverkan. Särskilt många exemplar lär inte ha nått våra breddgrader och detsamma gäller spelen **Crazy Coaster** och **Narrow Escape** för dessa glasögon. Andra möjligen utgivna eller bara aviserade spel är **Star Castle, Batter-Up** (baseboll), **Dark Tower, Mine Storm** (3-D Imager), **Pole Position** (3-D Imager) och **Mail Plane** (Light Pen).

Detta är vad Vectrex har att erbjuda. Låt oss avslutningsvis se vad som talar för och emot systemet idag:

+++++ Lågt inköps/begagnat pris.

+++++ Du får ett bra spel som inte är beroende av en TV och som enkelt kan bäras med överallt där 220 V finns tillgängligt.

+++++ Ev. samlarvärde om 10-15 år.

—— Inga fler spel eller andra tillbehör kommer att tillverkas.

—— Om något går sönder kan det bli svårt och dyrt med service.

Prismässigt bör du kunna få tag i en begagnad maskin för ca. 400-500 kr. och ca. 75 kr. Kan vara ett bra riktmärke för varje spelkassett. Lycka till.

DICK BLOMBERG

FARVÄL HANDIC..

■■ Handic har tappat kontrollen över Commodore. Commodore kommer förmodligen att öppna eget i Sverige. Att Handic tappar agenturen behöver inte betyda någon katastrof för alla Commodore ägare. Snarare är det tvärtom ... och tänk vad alla handlare kommer att bli glada ... och vi kanske kan få låna en Commodore 64 till redaktionen ... Coleco, Intellivision, Vectrex, Atari m.fl ... alla har ställt upp och varit intresserade av att få sina produkter och program testade av oss ... men inte Handic. Varför??

Välkommen Commodore! Det skall bli intressant att se den nya 128K maskinen i Sverige. Vi hoppas kunna ge en ordentlig test av Commodore 128 så snart vi lyckats lägga vantarna på ett exemplar. Detsamma gäller Ataris dyra datorer: 65XE serien och de två modellerna 130ST och 520ST som redan i de första utlandsrapporterna betecknas som "outstanding state-of-the-art-equipment". Vad som behövs nu är en svensk generalagent. Handic kanske är intresserade av Atari nu ...!!

Det verkar inte som TV-spelen har någon lysande framtid. CBS lämnar Coleco, Intellivision och Vectrex finns inte kvar och i USA har Atari slutat tillverka 5200 och det nya spelsystemet 7800 som inte ens kom ut ordentligt på marknaden ... Kvar finns alltså Atari 2600. Det är fantastiskt eftersom det också är det äldsta. Redan 1977 kom den första modellen ut.

Atari har också slutat tillverka både 600XL och 800XL ... men förfäras icke Atari datorägare ...De nya datorerna 65XE, 65XEM, 65XEP och 130XE är alla kompatibla med tidigare datorer. Så programmen som kommer till den nya XE serien kommer att fungera utmärkt även på äldre Atari datorer.

VICE LÖÖD

DATA-SPEL FRÅN

ACTIVISION

FÖR COMMODORE 64



Hero

Några gruvarbetare har gått vilse och Rod Hero är deras sista hopp. Ska han lyckas rädda dem eller kommer dessa grottor bli deras grav!?

EDK 003



Pitfall II

Följ med Pitfall Harry i hans jakt på den sägenomspunna Raj-diamanten, guld och brorsdottern Rhonda.

UDK 007



Decathlon

OS-spelen på burk! Löpning, höjdhopp, diskus, kula, spjut... mm. Tio grenar som får Dig att tappa andan!!!

UDK 004



Toy Bizarre

Leksakerna i Gizmoes leksaksverkstad gör uppror. Hjälp vaktmästare Merton att få bukt på dem... men akta Dig för Vilda Hilda!!!

UDK 005

River Raid

En rad broar som tillhör fienden är Ditt mål, men för att kunna »ta» dem måste Du flyga genom ett moln av skjutgalna helikoptrar, pricksäkra tanks och luftballonger...

UDK 008



Space Shuttle

Framför Dig har Du en fantastisk chans att göra en autentisk rymdfärd. Ljud och grafik exploderar på bildskärmen med all den eld och kraft som en riktig »liftoff» har.

EDK 009



Ghostbusters

Ursäkta, är det möjligtvis någon som råkat se ett spöke glida förbi...!? Ett spel baserat på slutfighten ur filmen med samma namn.

UDK 108



Zenji

Målet är att förena labyrintens alla delar, så att de bildar en obruten grön väg till deras pulserande källa.

UDK 006



CBS ELECTRONICS Box 20037, 161 20 BROMMA, Tel: 08-98 02 50

PROGRAM TILL VIC 64, ATARI, SPECTRUM, MSX & IBM PC

från

EPYX ACTIVISION Virgin BUG-BYTE AUDIOGENIC QUICKSILVA

... KÖPER DU SOM HANDLARE SNABBARE & BILLIGARE FRÅN:

CBS ELECTRONICS SOFTWARE

Box 20037,
161 20 BROMMA,
Tel: 08-98 02 50

Exempel på nya programtitlar till:

VIC 64
- Pitstop II
- Ultisynth
- Fast Load
- Speach 64
- Breakdance
- Ghostbusters
- Black Thunder
- Summer Games
- On Court Tennis
- Impossible Mission
- Alice In Videoland

SPECTRUM
- Ghostbusters
- Velnours Lair
- The Snowman
- Dragon's Bane

ATARI/ACTIVISION
- Decathlon
- Ghostbusters
- Space Shuttle
- Designer's Pencil

Ja tack, skicka prislistor och kataloger till:

Namn: ____________

Adress: ____________

____

Tel.nr: ____________

JOYSTICK

<SKRIVER>

MED GEMINI 10X
OCH +LISTER PLUS+

Tillsammans med ATARI 800 blir det en oslagbar, het trio Krydda med +Picture Plus+ och resultatet blir BLÄNDANDE !

Med en nålmatrisskrivare kan du skapa vilken text du vill. Här finns obegränsade möjligheter att experimentera.

Storleken, bredd och höjd bestämmer du på egen hand !!!

Du kan skriva med F E T, TJOCK stil.

Eller med en SMAL graciös skapelse...

DU KAN BRE UT DIG...

Eller tränga ihop dig med manlig skrivstil. Ett personligt brev med personlig stil går alltid att fixa till...

Gamla, föråldrade stilar kan SPÄRRAS upp så här

Det kallas för "INVERSA" tecken.

ΓΡΕΕΚΙΣΚΑ: ΑΒΚΔΕΦΓΗΙΘΚΑΜΝΟΠΞΡΣΤΥΨΩΧΥΖ

SPECIALSYMBOLER

ALLA SYMBOLER KAN SKAPAS.

□ ○ ● © ® ⟼ Ingenting är omöjligt!!

Z Ǝ ə M Ä ⊥ Ж A B AOMÄV .M.O.T MAH UO

♥♥♥ STORA BOKSTÄVER ♥♥

HÖGA, SMALA BOKSTÄVER

Detta är skrivet med en GEMINI 10X printer och en ATARI 800 tillsammans med programmet +LISTER PLUS+ + + + + +

Detta är standard skrift (Normal PICA).

Denna skrift kallas kursiv! (Italic)

Detta är ett stilprov på ELITE.

Detta är förtätad skrift. (Condenced).

Detta är förstorad text (Bred PICA)

Detta är förstorad, dubbelslagen te

Detta är förstorad, fet, dubbel tex

Detta är fetstil. (Emphasized)

Detta är fet, dubbelslagen text.

<u>Detta är understrykning</u>

PROV 1 med exponent Detta är (SUPERscript)

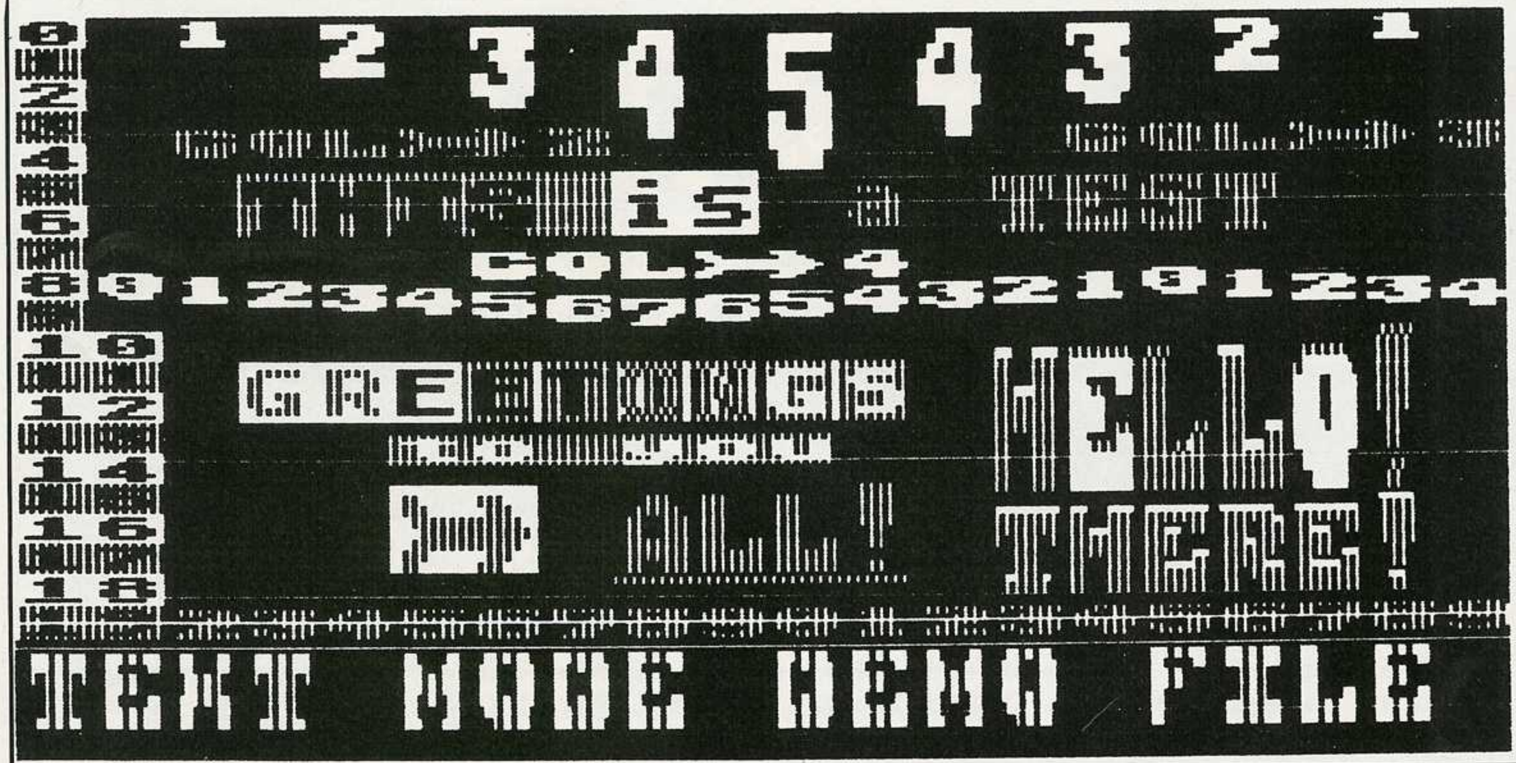
PROV 2 Detta är (SUBscript)

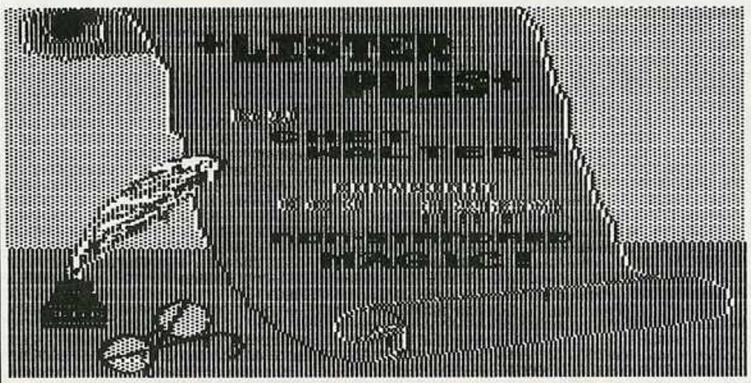
Det går också att blanda olika stilar för ***speciella effekter !***

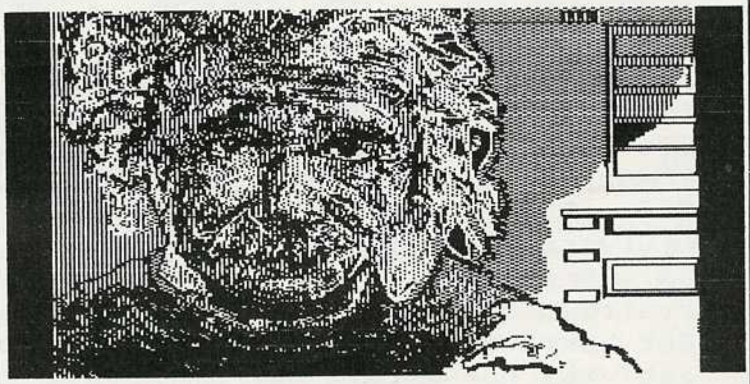
"VAD GöRA MED EN PRINTER ?"

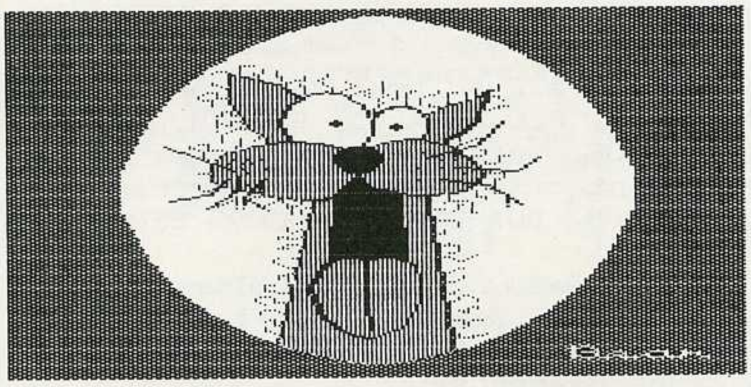
Börjar din gamla skrivmaskin rosta ihop, tappa typerna eller skriva skräp. Den kanske t.o.m. står instängd långt inne i någon garderob, igendammad och blek om nosen. Då och då kanske du tar fram den och skriver några rader som inte ser särskilt roliga ut att visa upp för världen. Tiden är nu inne att skaffa ett nytt skrivredskap! Varför inte en printer? Speciellt om du redan har en dator och kanske också ett ordbehandlingsprogram. Till de flesta små hemdatorer finns det nu enkla och billiga programm som fungerar som ordbehandlare. För att utnyttjas helt behövs en printer. Det är en naturlig utbyggnad som de flesta förr eller senare kommer till.
Många nöjer sig med att utnyttja printern som ett verktyg att skriva ut snygga brev och texter. En printer kan dessbättre användas till mycket annat också. De billigaste och vanligaste är de s.k. nålmatrisskrivarna. Dessa är också de roligaste att arbeta med eftersom de kan repruducera grafiska bilder.
Det vanligaste sättet att koppla ihop en printer till datorn är genom en parallell Centronics anslutning eller en seriell RS-232C port. Båda sätten har mer eller mindre blivit standard men den parallella anslutningen är betydligt effektivare och snabbare.
Ett flertal märken finns att välja mellan: Axiom, BMC, Canon, C.ITOH, Epson, Facit, Hewlett-Packard, Honeywell, Logitec, Mannesmann Tally, NEC, Okidata, Siemens, Star och Texas Instruments är några av tillverkarna. De flesta har också ett flertal olika modeller att välja på. Priserna varierar mellan 3.000 - 11.000 kronor beroende på kvalitet och snabbhet.
Det här är ingen genomgripande printertest. Snarare är det ett sätt att visa hur mycket mer en printer kan göra än att "bara" skriva brev. Det som är skrivet här är gjort med printern STAR Gemini 10X och datorn Atari 800 med ordbehandlingsprogrammet Letter Perfect från LJK Enterprises.
De andra programmen vi har använt för att föra över text till printer är LISTER PLUS från NON-STANDARD MAGIC, P.O. BOX 45, GIRARD, OHIO 44420, USA. De tillverkar också PICTURE PLUS, ett programm som för över bilder från bildskärmen till en printer. Ett liknande programm, PRINTWIZ, görs också av ALLEN MACROWARE, P.O. BOX 2205, REDONDO BEACH, CA 90278, USA.
Dessa hjälpmedel är också lämpliga att använda då det gäller att skriva listningar av programm till printer. Det brukar ofta uppstå problem då det gäller att printa grafiska symboler. Med printerprogramm som dessa slipper du denna olägenhet.
De flesta hjälpmedel i denna gengre fungerar ungefär lika dant. Hur resultatet blir beror på vad du använder för dator och vilken printer du skriver med.

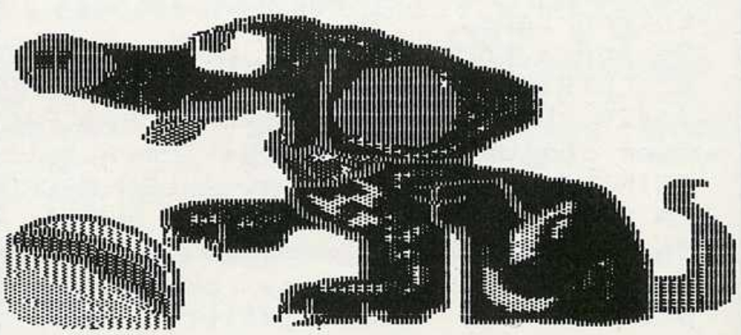
LARS-GöRAN NILSSON

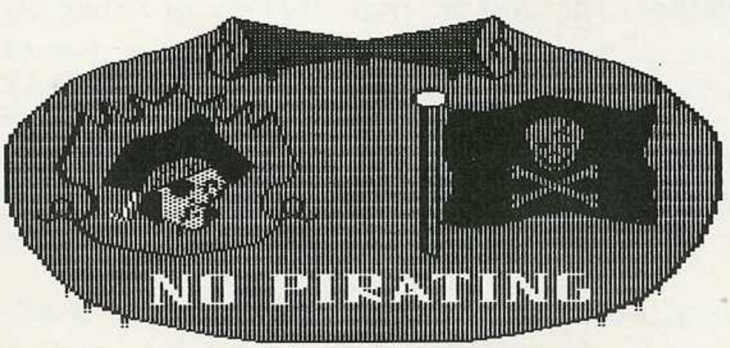

1 2 3 4 5 4 3 2 1
COL → 4
HELLO!
THERE!
TEXT MODE DEMO FILE

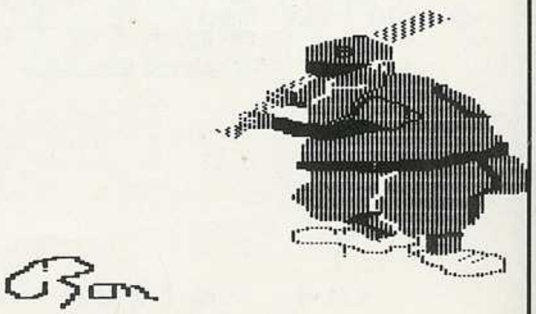

+LISTER PLUS+

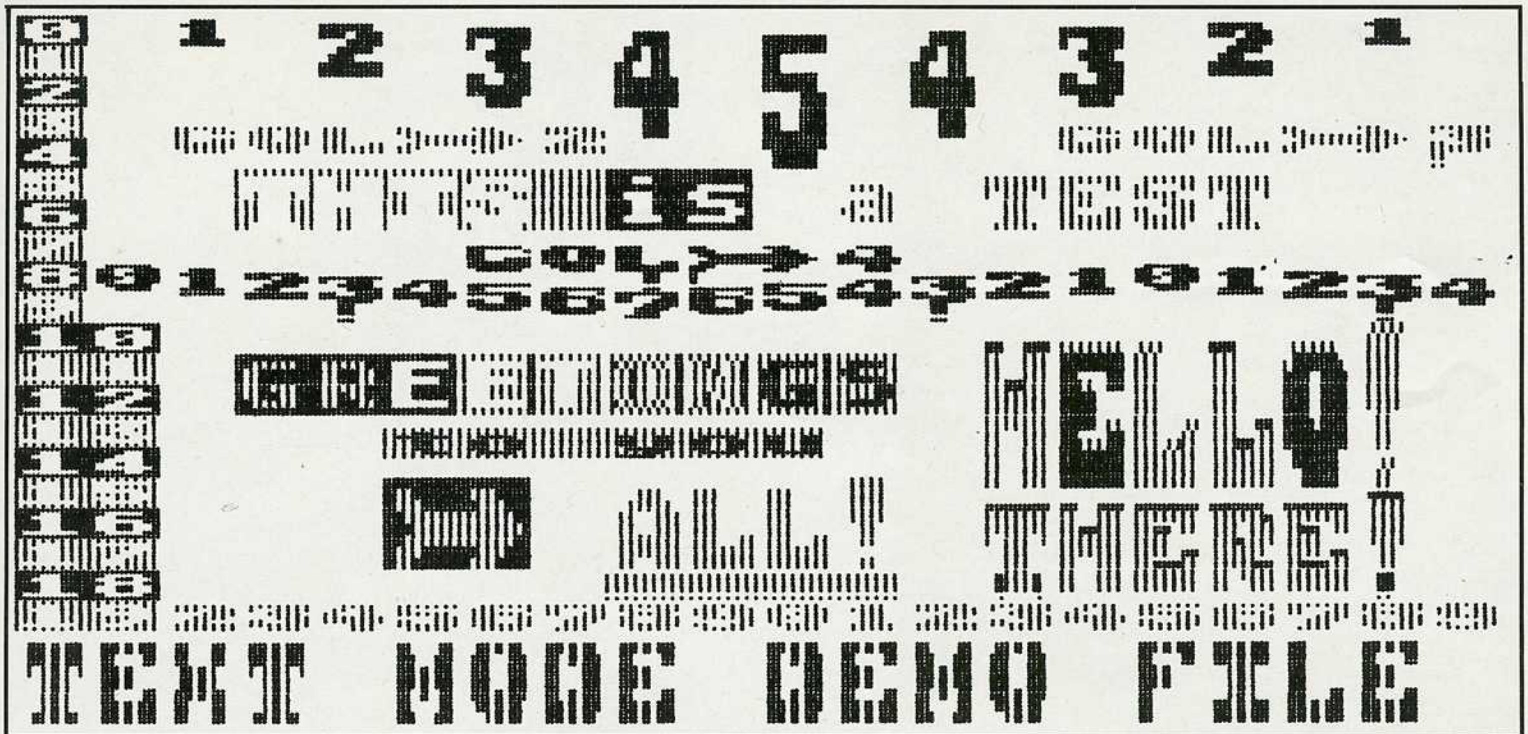


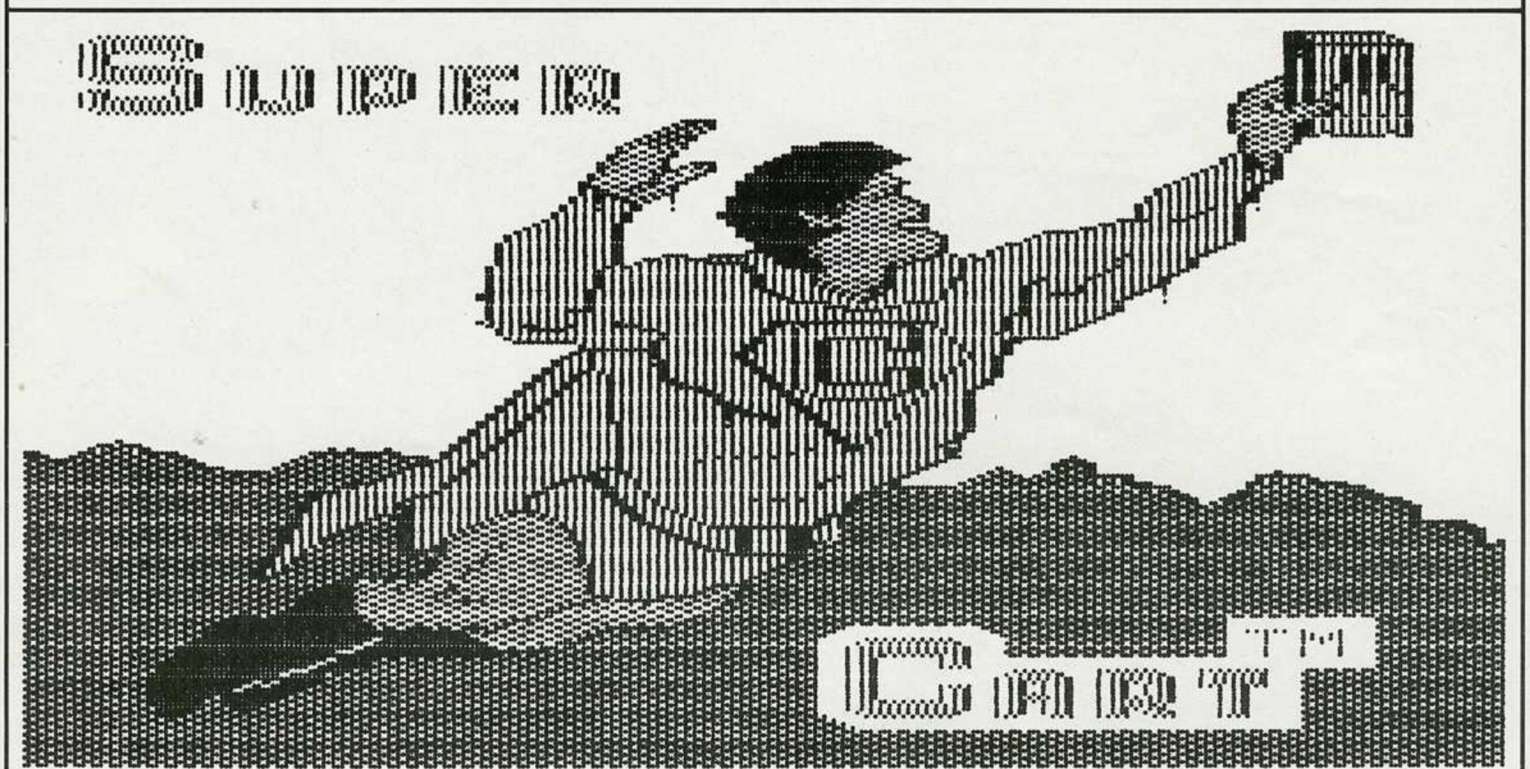


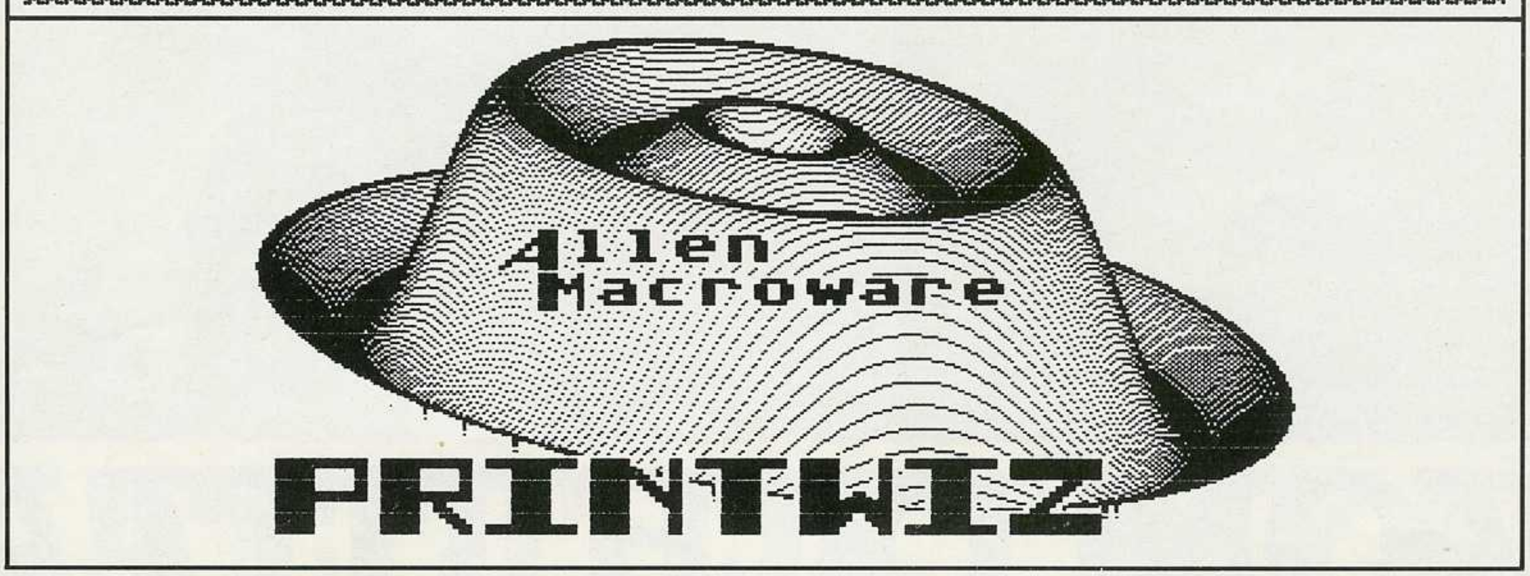



NO PIRATING




1 2 3 4 5 4 3 2 1
HELLO!
THERE!
ALL!
TEXT MODE DEMO FILE


Super
Chart TM


Allen
Macroware
PRINTWIZ



Den stora data-mässan i Las Vegas. Nyheterna. Spelen. Datorerna. Vi har tittat! Här får du en rapport från platsen där dom som gillar data trängs:

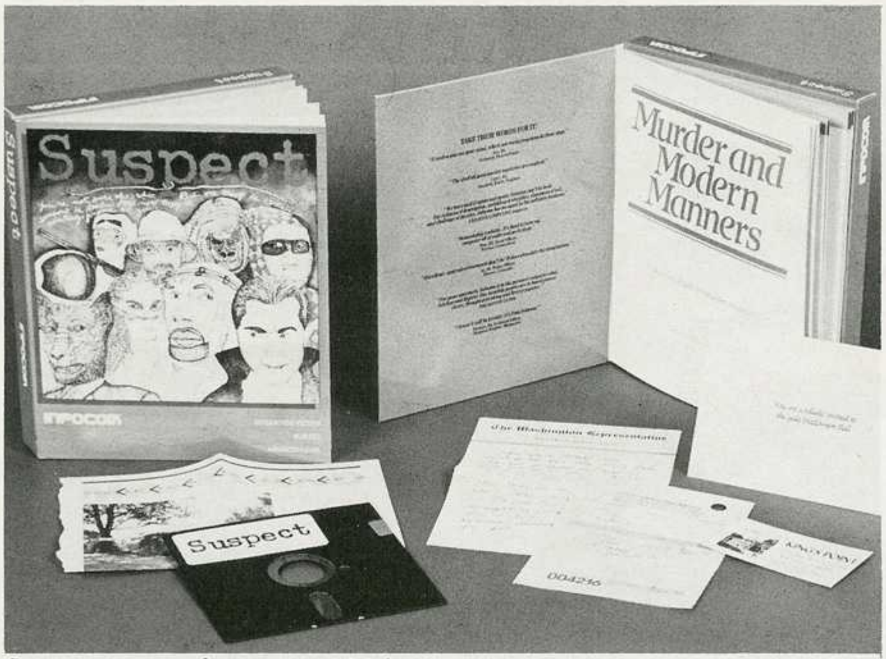
KOM OCH TITTA

AV LARS-GÖRAN NILSSON

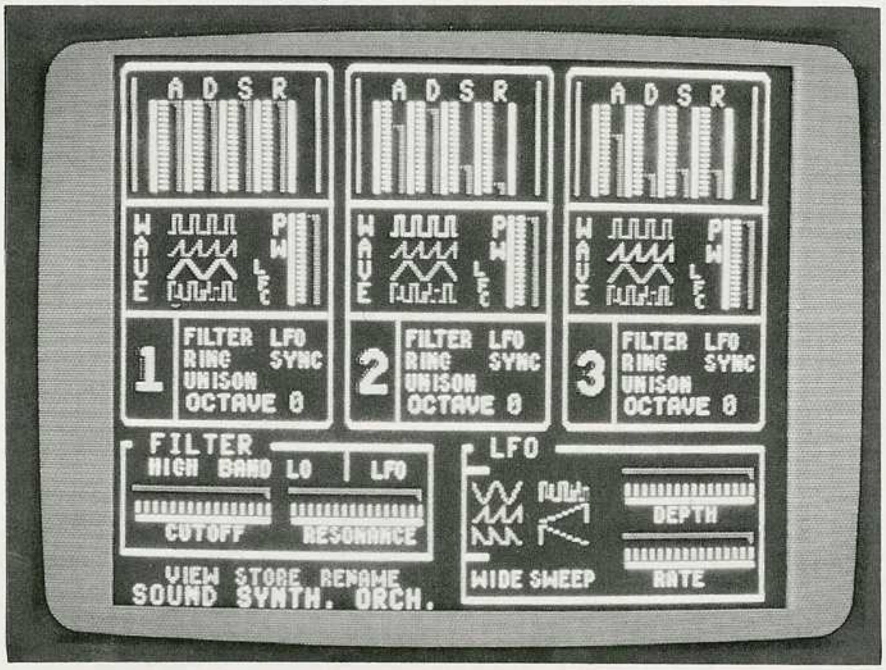


– ALLT DET NYA!

VÄND!



Suspect, ett av många nya spel från amerikanska Infocom.



Music Port, från Tech Sketch. Ett synthesizer-program.



Ett av de stora märkena, Broderbund, med många nya spel.

Forts fr föreg sida

DE TVÅ STORA NYHETERNA – HÄR ÄR DOM!

■■ Så var det då dax igen för årets första begivenhet... jag syftar inte på Sollentunamässan, det var en stor besvikelse för oss som har en dator för nöjes skull, ... nej jag menar de stora halvårsvis återkommande CES vilket betyder Consumer Electronic Show.

I Las Vegas öppnades de stora portarna klockan 10 på morgonen lördagen den 5te januari. I Sverige var det då de stora snödrivornas tid. I Las Vegas var det 22 grader + i skuggan... i Sverige var det inte lika mycket.

Attityden och temperaturen var ungefär lika åtskilda som avståndet mellan Sollentuna och Las Vegas. I Sollentuna härskade de dystra dokumentdirrarna... i Las Vegas hägrade de dolda datorerna. I Sollentuna visades inget nytt... i Las Vegas visades framtiden. Inte för att det var någon speciell mässa i Las Vegas... Det var en s k mellan-mässa, men ändå så var atmosfären en helt annan. Här fanns leklusten kvar. Här fanns en positiv anda. Här fanns en tro på framtiden med klackarna i taket.

CES är egentligen ingen datormässa, här visas Hi-Fi, kameror, telefoner, klockor, miniräknare, robotar och annan elektronik mellan datorerna. Men på CES visas alla intressanta nyheter, även inom dataområdet.

Mässan är så stor att den inte ryms inom en vanlig "hangar". I Las Vegas tog man i anspråk THE CONVENTION CENTRE, HILTON HOTEL, RIVIERA HOTEL & SAHARA HOTEL. De flesta datortillverkarna och mjukvarutillverkarna höll till i THE WEST HALL av The Convention Centre eller mitt i the Convention Centre.

■Om man jämför med Chicagomässan för drygt ett halvår sedan så presenterade mässan i Las Vegas inte många nyheter. Det fanns två stora nyheter... mer om dessa senare. Det mest signifikativa var att det var så få nya mjukvaror. Det verkar som om man satsar på att göra några få produkter som marknadsförs stenhårt. Dessutom så är höstsäsongen mer lukrativ... och många av produkterna som visades i Chicago är fortfarande mycket aktuella.

90.000 besökare per dag trängdes inom mässområdet för att få en glimt av det som kommer att hamna i butikerna under 1985. Vi skall titta på en del av vad som demonstrerades i Las Vegas under mässans fyra dagar.

TECH SKETCH visade sina ljuspennor för Commodore 64, Atari och IBM. För Commodore finns också ett keyboard, musikinstrument, som kallas för MUSIC PORT med avancerade funktioner.

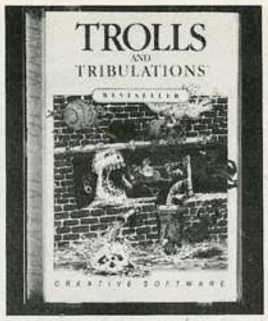
CREATIVE SOFTVARE presenterade TROLLS AND TRIBULATIONS, CREATIVE WRITER, CREATIVE FILER och CREATIVE CALC till IBM, Apple och Commodore 64.

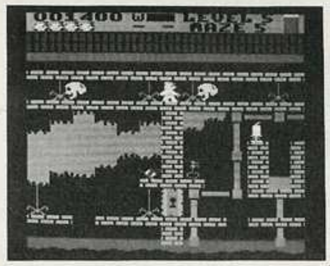
Det kanadensiska bolaget BATTERIES INCLUDED visade upp några höjdarprogram till Atari och Commodore 64. Här fanns den fina ordbehandlaren PAPER CLIP och det statiska äventyret B/GRAPH. Slutligen visades programmet HOMEPAK som innehåller: HOMETERM, ett telekommunikationsprogram som gör modemet "smart", HOME-FIND, som

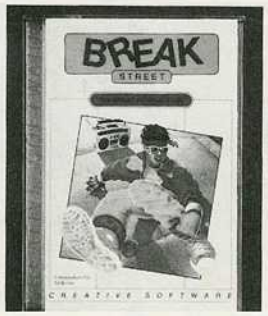




Essex, nytt spel från stora Synapse.

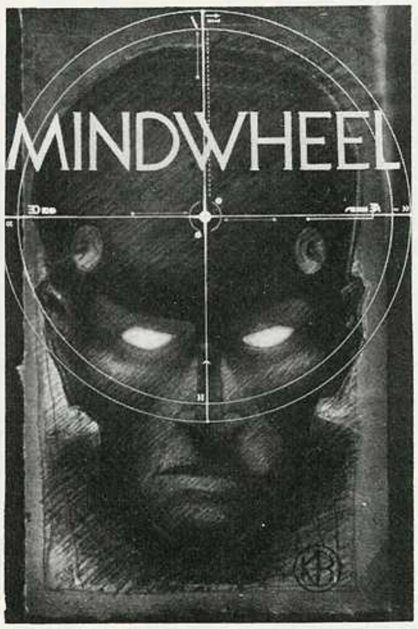








Nytt märke, nya spel, Creative Software.



Mindwheel, också nytt spel, Synapse.



Japan kommer, spel från nya Konami.

gör det lättare att lagra data på disketter, och slutligen HOME-TEXT, en enklare variant av Paper Clip.

ACTIVISION demonstrerade THE DESIGNERS PENCIL, ett avancerat grafikprogram, GHOSTBUSTERS, MINDSHADOW, THE TRACER SANCTION och två sportspel: ON COURT TENNIS och ON FIELD FOOTBALL. Vidare fanns TOY BIZARRE och ZONE RANGER i deras bås.

BRODERBUND samlade sina krafter kring printerprogrammet THE PRINT SHOP, och spelen WHISTLERS BROTHER, THE SERPENTS STAR, det välkända grafik/textäventyret: MASK OF THE SUN, RAID ON BUNGELING BAY, THE CASTLES OF DR. CREEP, KARATEKA och en rad program som vänder sig enbart till APPLE och IBM.

SYNAPSE satt i en egen monter trots att de nyss blivit uppköpta av Broderbund. Här fanns nya skapelser som MINDWHEEL, ESSEX, RONIN, BREAKERS, BRIMSTONE, ALLEY CAT, DOUGHBOY. N.Y.C., AIR SUPPORT, WARRIORS OF ZYPAR och en del äldre spel som Quasimodo och Rainbow Walker. Dessutom visades de speciella Atariprogrammen SYN-CALC, SYN-TREND och SYN-FILE.

SEGA visade sin fantastiska SUPER ZAXXON och TAPPER bland sina arkadspelskreationer.

DATASOFT hade NIBBLER, MANCOPTER, MERIDIAN III, MR. DO, HEATCLIFF och grafikprogrammet ULTRA GRAPHICS att visa upp i sin monter. Textspelens mästare INFOCOM hade tre nya skapelser på mässan: SUSPECT, CUTTHROATS och den förmodade klassikern THE HITCHIKERS GUIDE TO THE GALAXY.

■ Det japanska MSX systemet har nu definitivt bestämt sig för att försöka etablera sig i USA. Hur det går får vi snart se! Jag tror det blir svårt för japanerna att komma med ett så pass föråldrat system nu när amerikanerna själva har bättre teknik till ett fördelaktigare pris ... men vi får väl se ...

MSX-arna hade samlat ihop sig i ett gemensamt hörn i West Hall och visade upp sin samlade kraft. KONAMI var starkast på mjukvarusidan och visade 22 nya produkter. (I nästa nummer av JOYSTICK skall vi titta närmare på vad MSX har att erbjuda) I EPYX bås gick det att beskåda IMPOSSIBLE MISSION, G.I. JOE, BARBIE och HOT WHEELS.

Utöver dessa mjukvarutillverkare fanns också ELECTRONIC ARTS, FIRST STAR, MICRO LAB, MICROPROSE, SUBLOGIC och TELESYS för att ta några ur högen. Vi skall återkomma till fler nyheter i kommande nummer av Joystick.

■ Nu till de STORA nyheterna. För dessa svarade ATARI och COMMODORE som båda lancerade ett nytt batteri datorer.

Förutom datorerna Commodore 16 och Plus/4 som visades redan i Chicago förra sommaren så presenterade Commodore två helt nya datorer. Den ena är en portabel liten vacker sak med flat, stor inbyggd LCD skärm i locket. Den heter också mycket riktigt Commodore LCD. Microprocessorn är en 65C102 CMOS. 32K RAM och 96K ROM är inbyggt i systemet som också omfattar inbyggd Basic, 300 Bauds modem, ordbehandlare, databas, adressbok, dagbok, räknemaskin, anteckningsbok och ett terminalprogram till modemet.

VÄND!

Forts fr föreg sida

NU FÖRSÖKER ATARI ATT KOMMA IGEN!

Det är ett saftigt paket i en liten låda. Här finns också RS-232C och Centronics portar. Dessutom finns ett speciellt uttag för ljuspenna. Commodore LCD skall finnas att köpa innan sommaren sägs det på Commodore håll.

Den andra Commodore-nyheten heter Commodore 128. Som namnet antyder är det en 128K maskin. Det bästa med maskinen är att den är helt kompatibel med 64:an. I 128:an finns det tre CPU'n: 6510, 8502 och Z8O A. Mellan dessa kan man byta för att uppnå olika fördelar. Commodore kallar det för att byta "mode", antingen 64, 128 eller CP/M. Basic är inbyggd och minnet går att bygga ut till 512K om så önskas. I 128 eller CP/M mode är den högsta bildupplösningen 640 x 200. Det går också att skriva med 80 teckens bredd. 16 färger och de vanliga ut och ingångarna är också standard. En annan välkommen Commodorenyhet är den nya diskdriven 1571 där det går att lagra 350K och hastigheten är betydligt uppskruvad jämfört med "lusen" 1541.

■ Bredvid TEXAS INSTRUMENTS, COLECO, CANON och CASIO befann sig Atari med en serie på sex!! nya datorer. Den nye Ataribossen Jack Tramiel verkar inte ha legat på latsidan sedan han tog över det sjunkande skeppet. Nu verkar Atari-skutan ha hamnat på rätt köl igen. Snart får vi se om vinden blåser åt rätt håll. Först presenterades fyra 8-bitars maskiner som alla är kompatibla med de tidigare datorerna. ATARI 65XE är standardmodellen som blir den "minsta" datorn i Ataris stall. Det är en 64K maskin med ungefär samma egenskaper och funktioner som gamla 800XL. Men priset kommer att ligga mycket lägre. ATARI 65XEM, där "M":et står för "music", är en maskin med ett speciellt begåvad ljudchip. Här finns det åtta oberoende röster som spänner över drygt 10 oktaver. Det är en fantastisk synt man har tagit fram på detta sätt. Ljudet kan också kopplas direkt till en förstärkare eller en vanlig stereoanläggning. Utöver dessa speciella funktioner så är 65XE och 654XEM identiska. Den tredje i raden av de nya heter ATARI 65XEP. Portabel är beteckningen på denna lilla maskin med inbyggd 5 tums monitor och 3 1/2 tums diskdrive.



Commodore LCD med inbyggd skärm i locket. Sommarpremiär.



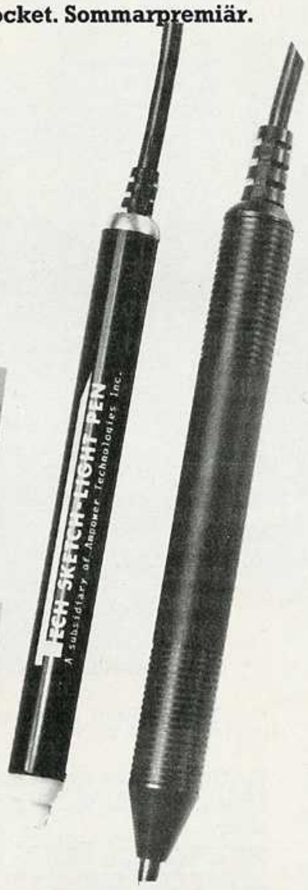
Atari 65 XE



Atari 130 ST



Atari 520 ST



Ljuspennor från Tech Sketch. Tillbehören blir allt fler.



Commodore 128K. Inbyggd Bai Basic. Utbyggbar, 512K.

■ Slutligen visades ATARI 130XE, en 128K dator som liksom de övriga är byggda kring mikroprosessorn 6502C. Hela XE serien är alltså kompatibel med tidigare Atari datorer. Det är det som är vitsen med denna nya serie. Här finns de fyra ljudkanalerna. inbyggd Basic, de 256 färgerna, 5 olika texter, 11 grafiklägen och en bildupplösning på 320 x 192. D.v.s. alla de finesser som gjort att Atari haft den bästa bilden och där de starkaste spelen gjort sig bäst. Det här gäller även i jämförelse med IBM och Apple som inte kan visa upp lika häftig rörlig grafik, trots att de har en högre bildupplösning.

Atari demonstrerade också två helt nya skapelser som är byggda runt Motorola's 16/32-bitars CPU, samma som finns i Apples Mackintosh. ATARI 130ST är en 128K RAM/192K ROM dator med högsta upplösning på 640 x 400. Med 512 färger, in och utgångar till det mesta som finns inklusive hård disk och MIDI (Musical Instrument Digital Interface, en standard för att koppla ihop olika elektroniska instrument), GEM/TOS operativsystem och inbyggd mjukvara, så är denna s.k. "Jackintosh" det vassaste som finns på marknaden just nu. Skulle inte 128K räcka så finns även ATARI 520ST med ett inbyggt minne på 512K RAM.

Atari Corp. i USA säger att alla dessa datorer skall säljas till "mycket attraktiva priser". Deras nya slogan som lanserades under mässan lyder också: "Atari Power Without The Price". Vi får se vad det betyder här i Sverige med vår tids omöjliga dollarkurser.

Det mest skandalösa är att det inte finns någon generalagent ännu i Sverige. Med den här laddningen tunga produkter borde det inte vara svårt att hitta intresserade ... (Kan någon låna mig 10 miljoner). USR Data i Stockholm har lovat att t.v. direktimportera Ataridatorer när dessa finns ute i handeln ... men hur går det då med Å,Ä & Ö??

I skymundan av hårdvaran visade Atari också upp några nya program. Mer om dessa kommer i Joystick senare i år. Det anmärkningsvärda var att inga TV-spel fanns att skåda ... Varken hos Atari eller någon annan. Är 1985 dödsåret för TV-spelen? Knappast några nya spel kommer ut på marknaden.

Ja ... då är det bara att ladda om igen. Nästa CES inträffar i Chicago den 2 juni. Väl mött.■

KATA-LOGEN

★ PROGRAMLISTNINGAR
★ BYTESMARKNADEN
★ LISTA ÖVER SPEL

16 sidor mitt i tidningen med information och fakta för dig som vill veta mer och lära dig mer om TV-spel och data-spel!

LISTA ÖVER ALLA SPEL

Hejsan Joystick!
Jag är en kille på 18 år som har gjort en lista över spelbara spel till VIC-64 och Atari. Listan kommer att uppdateras fortlöpande. Jag vill gärna ha kommentarer om listan.
Kommentarer och korrigeringar av listan skickas till:

Mats Ondin
Bellmansgatan 52, II tr
754 28 Uppsala

Acces Software	Beach-Head	At, C-64
"	Raid over Moscow	At, C-64
Activision	Beamrider	At, C-64
"	Decathlon	At, C-64
"	the Dreadnaught Factor	At
"	Explorer	C-64
"	H.E.R.O	At, C-64
"	Ghostbusters	At, C-64
"	Keystone Kapers	At
"	Megamania	At
"	Pitfall	At, C-64
"	Pitfall II	At, C-64
"	River Raid	At, C-64
"	Space Shuttle	At, C-64
"	Toy Bizarre	At, C-64
"	Zenji	At, C-64
"	Zone Ranger	At, C-64
Adventure Int,	Eliminator	C-64
"	Hulk	At, C-64
"	Preppie	At
"	Preppie II	At
"	Rally Speedway	At
"	Stone of Sisyphus	At
Alligata	Loco	C-64
"	Rocket Roger	C-64
"	Son of Blagger	C-64
Anirog	Space Pilot	C-64
APX	Air Raid	At
"	Block Buster	At
"	Dandy	At
"	Diggerbonk	At
"	Eastern Front Scenarios	'42, '43, '44, At
"	Excalibur	At
"	Getaway	At
"	Ion Roadway	At
"	Legacy	At
"	Microsailing	At
"	Moon Marauder	At
"	Phoos	At
"	Saratoga	At
Artworx	Alley-Oops	At, C-64
"	Gwendolyn	At, C-64
"	Hazard Run	At
Atari (soft)	Ballblazer	At
"	Battlezone	At, C-64
"	Caverns of Mars	At
"	Centipede	At, C-64
"	Crystal Castles	At, C-64
"	Dig Dug	At, C-64
"	Donkey Kong	At, C-64
"	Donkey Kong Jr.	At, C-64
"	Eastern Front 1941	At
"	E.T. Phone Home	At
"	Football	At
"	Galaxians	At, C-64
"	Gremlins	At, C-64
"	Joust	At, C-64
"	Jungle Hunt	At, C-64
"	Mario Brothers	At, C-64
"	Millipede	At

Atari (soft)	Missile Command	At
"	Moon Patrol	At, C-64
"	Ms. Packman	At, C-64
"	Pengo	At
"	Pole Position	At, C-64
"	Rescue on Fractalus	At
"	Qix	At
"	Robotron:2084	At, C-64
"	Soccer	At
"	Stargate	At, C-64
"	Star Raiders	At
"	Superman III	At
"	Tennis	At
"	Tempest ???	At ???
"	Track & Field	At, C-64
Audiogenic	Slinky	At, C-64
Avalon Hill	Andromeda Conquest	At, C-64
"	B-1 Nuclear Bomber	At, C-64
"	Clear for Action	At
"	Close Assault	At
"	Computer Football Strategy	At, C-64
"	Computer Title Bout	At
"	Empire of the Over-Mind	At, C-64
"	Flying Ace	At
"	Galaxy	At, C-64
"	Jupiter Mission 1999	At
"	Legionnaire	At
"	Midway Campaign	At, C-64
"	Paris in Danger	At
"	Parthian Kings	At
"	Panzer-Jagd	C-64
"	Panzers East	C-64
"	Quest of the Space Beagle	At
"	T.A.C (Tactical Armor Command)	At, C-64
"	Telengard	At, C-64
Big Five Software	Miner 2049'er	At, C-64
"	Miner 2049'er II	At
"	Scraper Caper	At, C-64
Blue Chip	Baron	C-64
"	Millionaire	At, C-64
"	Squire	C-64
Bram	Zombie	At, C-64
Broderbund	A.E.	At
"	Arcade Machine	At
"	Castles of Dr. Creep	C-64
"	Championship Loderunner	C-64
"	Choplifter	At, C-64
"	David's Midnight Magic	At, C-64
"	Drol	At, C-64
"	Gumball	At
"	Loderunner	At, C-64
"	Mask of the Sun	At
"	Operation Whirlwind	At, C-64
"	Raid on Bungeling Bay	C-64
"	Serpentine	At, C-64
"	Sky Blazer	At
"	Spare Change	At, C-64
"	Spelunker	At, C-64
"	Stealth	At, C-64
"	Track Attack	At
"	Whistler's Brother	At, C-64
Bug-Byte-Software	Twin Kingdom Valley	C-64
CBS Software	Adventure Masters	C-64
"	Boulders & Bombs	At, C-64
"	Charles Goren: Learning Bridge Made Easy	C-64
"	Half-Time Battlin' Bands	At, C-64
"	Mountin King	At, C-64
"	Movie Musical Madness	At, C-64
"	Murder by the Dozen	C-64
CDY-Consulting	It-is-ballon	At
Clockwork Computers	Subwar 64	C-64
Commodore	Blueprint	C-64
"	Jack Attack	C-64

Commodore	Star Ranger	C-64
Creative Software	Dragonhawk	C-64
"	Break Street	C-64
Datamost	Ardy the Aardwark	At, C-64
"	Aztec	C-64
"	Cosmic Tunnels	At, C-64
"	Mr Robot and his Robot Factory	At, C-64
"	Mychess II	C-64
"	Nightraiders	At
"	Polar Pierre	At
"	the Tail of Beta Lyrae	At, C-64
Datasoft	Bruce Lee	At, C-64
"	Canyon Climber	At, C-64
"	the Dallas Quest	At, C-64
"	Juno First	At, C-64
"	Lost Tomb	At, C-64
"	Mancopter	At, C-64
"	Meridian III	At, C-64
"	Moon Shuttle	At, C-64
"	Mr. Do	At, C-64
"	Nibbler	At, C-64
"	Pooyan	At, C-64
"	Tumble Bugs	At, C-64
"	Zaxxon	At
Distro Enterprises	Her Majesty's Secret Weapon	At
Durell	Combat Lynx	C-64
Edu-Ware	Rendezvous	At
Electronic Arts	Archon	At, C-64
"	Archon II: The Adept	At, C-64
"	Axis Assasin	At, C-64
"	D-Bug	At, C-64
"	Hard Hat Mack	At, C-64
"	the Last Gladiator ???	C-64
"	M.U.L.E	At, C-64
"	Murder on the Zinderneuf	At, C-64
"	One on One	At, C-64
"	Pinball Construction Set	At, C-64
"	Realm of Impossibility	At, C-64
"	Seven Cities of Gold	At, C-64
"	Standing Stones ???	C-64
"	Worms	At, C-64
English Software	Jet Boot Jack	At, C-64
"	Stranded	At, C-64
Epyx	Breakdance	At, C-64
"	Curse of Ra (part 3)	At, C-64
"	Dragonriders of Pern	At, C-64
"	Gateway to Apshai	At, C-64
"	Hellfire Warrior (part 4)	At
"	Impossible Mission	C-64
"	Jumpman	At, C-64
"	Jumpman Jr.	At, C-64
"	Robots of Dawn	C-64
"	King Arthur's Heir	At
"	Moreta, Dragonlady of Pern	C-64
"	Oil Barons	C-64
"	Pit Stop	At, C-64
"	Pit Stopt II	At, C-64
"	Puzzle Panic	At, C-64
"	Sea Wolf II/Gun Fight	At, C-64
"	Starfire/Fire One	At, C-64
"	Summer Games	At, C-64
"	Temple of Apshai (part 1)	At, C-64
"	Upper Reaches of Apshai (part 2)	At, C-64
"	Worlds Greatest Baseball Game	At, C-64
First Star	Astro Chase	At, C-64
"	Boulder Dash	At, C-64
"	Bristles	At, C-64
"	Flip & Flop	At, C-64
"	Spy vs. Spy	At, C-64
Funsoft	Flak	At, C-64
"	Snokie	At, C-64
"	Time Runner	At, C-64
Gamestar	Starbowl Football	At, C-64
"	Star League Baseball	At, C-64
Gebelli		

Software	Pathfinder	At
Gremlin Software	Monty Mole	C-64
"	Suicide Express	C-64
Hang-Ten International	Danger – High Surf	At, C-64
Hayden Software	The Holy Grail	C-64
HES Ware	HES Games '84	C-64
"	Rootin' Tootin'	At, C-64
Imagic	the Damiano Trilogy	C-64
"	Dragonfire	At, C-64
"	Grand Slam Baseball	At, C-64
"	Imagic 1-2-3	At, C-64
"	Laser Gates	At, C-64
"	Moonsweeper	At, C-64
"	Sherlock Holmes: Another Bow	C-64
"	the Time Machine	C-64
"	Touchdown Football	At, C-64
"	Tournament Tennis	At, C-64
Infocom	Cutthroats	At, C-64
"	Deadline	At, C-64
"	Enchanter	At, C-64
"	the Hitchhikers Guide to the Galaxy	At, C-64
"	Infidel	At, C-64
"	Planetfall	At, C-64
"	Sorcerer	At, C-64
"	Starcross	At, C-64
"	Suspect	At, C-64
"	Suspended	At, C-64
"	the Witness	At, C-64
"	Zork I,II & III	At, C-64
Innovative Design	Pool 1.5	At
Interceptor	Aquanaut	C-64
"	Burger Time	C-64
"	China Miner	C-64
"	Cuddly Cuburt	C-64
"	Guzzler	C-64
"	Quango	C-64
"	Tales of the Arabian Nights	C-64
"	Trollie Wallie	C-64
"	Wallie goes to Rhymeland	C-64
"	Wheelin Wallie	C-64
Int. Tri Micro	Rug Rider	C-64
Interphase	Blockade Runner	C-64
"	Super Pipeline	C-64
"	Viking Raider	C-64
JV Soft	Mystic Mansion	C-64
K-Tel	It's Only Rock'n Roll	C-64
"	Robin Hood	C-64
"	Sir Lancelot	C-64
Llamasoft	Lazer Zone	C-64
Martech	Jump Challenge	C-64
Master Control Systems	Pharoa's Pyramid	At, C-64
Melbourne House	Sherlock Holmes	C-64
"	Zim Sala Bim	C-64
Micro Fun	Crisis Mountain	At, C-64
"	Death in the Caribbean	At, C-64
"	Dino Eggs	At, C-64
"	the Heist	At, C-64
"	Short Circuit	At, C-64
Micro Prose Software	F-15 Strike Eagle	At, C-64
"	Hellcat Ace	At
"	MIG Alley Ace	At
"	NATO-Commander	At, C-64
"	Wingman	At
MMG Micro Software	Final Flight	At, C-64
"	Pyramid Run	At, C-64
"	Timber	At
Muse	Beyond Castle Wolfenstein	C-64
"	Castle Wolfenstein	At, C-64
"	Space Taxi	C-64

Nexa	Captain Cosmo	At
Ocean	Daley Thompson's Decathlon	C-64
"	Hunchback	C-64
Origin Systems	Ultima III: Exodus	At, C-64
"	Ultima IV: Quest for Avator	At, C-64
Palace Software	Evil Dead	C-64
Parker Brothers	Frogger	At, C-64
"	Frogger II – Three Deep	At, C-64
"	Gyruss	At, C-64
"	James Bond 007	At, C-64
"	Montezuma's Revenge	At, C-64
"	Mr Do's Castle	At, C-64
"	Popeye	At, C-64
"	Q-Bert	At, C-64
"	Star Wars	At, C-64
Penguin Software	Coveted Mirror	C-64
"	Expedition Amazon	C-64
"	Minit Man	C-64
"	the Quest	At, C-64
"	Stellar 7	C-64
"	Transylvania	At, C-64
"	Xyphus	C-64
Quality Software	Ali Baba and the Forty Thieves	At
"	Return of Heracles	At, C-64
Romox	Fortune Hunter	At
Scarborough	Run for the Money	C-64
Scholastic Wizware	Agent U.S.A	At, C-64
"	Bannercatch	At, C-64
Screenplay	Asylum	At, C-64
"	Breakdancer	At, C-64
"	Dunzhin (part 1)	At, C-64
"	the Institute	At
"	Kaiw (part 2)	At, C-64
"	Ken Uston's Proffesional Black Jack	At, C-64
"	Pogo Joe	At, C-64
"	Wylde (part 3)	At, C-64
"	Ziggurat (part 4)	At, C-64
Sega	Buck Rogers	At, C-64
"	Frogger	At, C-64
"	Spy Hunter	At, C-64
"	Tapper	At, C-64
"	Zaxxon	At, C-64
Sierra-on-line	Apple Cider Spider	At, C-64
"	Aquatron	At, C-64
"	BC's Quest for Tires	At, C-64
"	Creepy Corridors	At, C-64
"	the Dark Chrystal	At, C-64
"	Golf Challenge	At
"	Grog's Revenge	At, C-64
"	Oil's Well	At-, C-64
"	Sammy Lightfoot	At, C-64
"	Time Zone	At
"	Ultima I	At, C-64
"	Ultima II: Revenge of the Enchantress	At, C-64
Sirius	the Blade of Blackpoole	At, C-64
"	Capture the Flag	At
"	Critical Mass	At, C-64
"	Gruds in Space	At, C-64
"	Final Orbit	At
"	Repton	At, C-64
Spinnaker	Adventure Creator	At, C-64
"	Aegean Voyage	C-64
"	In Search of the Most Amazing Thing	At, C-64
"	President's Choice	At, C-64
"	Rock'n Rhytm	At, C-64
"	Trains	At, C-64
SSI	Baltic 1985	C-64
"	Battle for Normandy	At, C-64
"	the Battle of Shiloh	At, C-64
"	Broadsides	At, C-64
"	Carrier Force	At, C-64
SSI	Combat Leader	At, C-64
"	Computer Ambush	At
"	Computer Baseball	At, C-64
"	the Cosmic Balance	At, C-64
"	the Cosmic Balance II	At
"	Cytron Masters	At
"	Eagles	At, C-64
"	Epidemic	At
"	Fortress	At, C-64
"	Galactic Adventures	At
"	Galactic Gladiators	At
"	Geopolitique 1990	C-64
"	Germany 1985	C-64
"	Knights of the Dessert	At, C-64
"	North Atlantic Convoy Raider	At
"	Norway 1985	C-64
"	Objective: Kursk	At
"	Professional Tour Golf	C-64
"	Questron	At, C-64
"	Rails West	At, C-64
"	RDF 1985	At, C-64
"	Reforger '88	At
"	Ringside Seat	C-64
"	Tigers in the Snow	At, C-64
"	War in Russia	At
"	50 Mission Crush	At, C-64
sub Logic	Flight Simulator II	At, C-64
"	Night Mission Pinball	At, C-64
Sunrise Software	Campaign '84	At, C,64
"	Gust Buster	At, C-64
"	Quest for Quintana Roo	At, C-64
"	Rolloverture	At, C-64
Synapse	Alley Cat	At
"	Air Support	At
"	Blue Max	At, C-64
"	Dimension X	At
"	Drelbs	At, C-64
"	Fort Apocalypse	At, C-64
"	Morgol	C-64
"	New York City	At, C-64
"	the Pharoa's Curse	At, C-64
"	Quasimodo	At, C-64
"	Rainbow Walker	At, C-64
"	Sentinel	At, C-64
"	Shadow World	At
"	Shamus	At, C-64
"	Shamus – Case II	At, C-64
"	Slamball	At, C-64
"	Zaxxon	C-64
"	Zeppelin	At, C-64
Term Software	Lazy Jones	C-64
Thorn EMI	Black Hawk	At, C-64
"	Computer War	At
"	Darts	At
"	Major Hockey League	At
"	Orc Attack	At
"	Pool	At
"	Snooker & Billiards	At
"	Soccer	At
"	Super Cubes & Slips	At
T.G. Products	Droids	At
"	Night Strike	At
Trapeze	Lifespan	At
"	S.E.T.I	At, C-64
"	the Twisted Tale	At
Trillium	Amazon	C-64
"	Dragon World	C-64
"	Fahrenheit: 451	C-64
"	Rendezvous with Rama	C-64
"	Shadowkeep	C-64
"	Starman Jones	C-64
Tronix	Juice	At, C-64
"	Kid Grid	At, C-64
T & F Software	Leafer Madness	At, C-64
Weekly Reader Family Software		
"	Beach-Landing	At
"	Run For It	At, C-64
(olika företag)	Wizard of Wor	At, C-64

VILL DU BYTA SPEL?

Jag skulle vilja byta bort både Venture med spelregler och Combat utan spelregler mot Keystone Kapers eller Raiders of the lost ark eller Earthworld. (Jag har Atari 2600).
Kristoffer Lundqvist
Lobovägen 5
178 00 Ekerö
Tel. 0756-326 69

VIC-20 med bandspelare och massor av spel bl.a. SKRAMBLE. Säljes för 950 kr. (Antennboxen saknas värde cirka 100–150 kr) annars fullständig.
Fredrik Cederström
Almaröd 7
270 10 Skivarp
Tel. 0411-306 18

VIC-64 spel bytes. Jag önskar byta spel till VIC-64. Ring 0451-568 58 efter kl. 16.00 Thomas.
Thomas Nilson
Månstensv. 5
282 00 Tyringe

Intellivision säljes: Mottel Intellivision TV-spel, Intellivoice rösttillsats, bomb squad, Treasure of Tarmin, Donkey Kong, Mouse Trap & Triple Action säljes. 10 mån garanti kvar. Alltihop för 1.400:– + porto.
Thorbjörn – Tel. 035-10 37 79 kvällstid.

Atari VIC -64. Oanvänd Realsports Tennis Cartridge för Atari 2600 säljes för 180:– eller bytes mot VIC-64 spel. Ring Fredrik Tel. 08-26 67 68

Atari. Jag vill byta spel till Atari dator. Har ca 10 spel. Bl.a. Blue Max, Drelbs, Miner 2049:er. Fråga efter Michael. Tel. 042-422 76.

Atari 400 med bandspelare till salu för 2.000:– med Pac-man Cartridge, 3 spel på kassett och joystick. Ring 042-495 60.

VIC-64. Jag vill byta program. Spel och nytto. Har ca. 40 program. Ring Henrik 042-495 60.

Atari 2600. Kassetter köpes, bytes eller säljes. Jag vill helst ha Q-Bert, Basicprogram, Tennis, Keystone Kapers mf.l. Skriv så får du en lista över mina spel eller skriv vilka kassetter du vill sälja eller byta.
A. Axelsson
Åselbygatan 14
781 33 Borlänge

Bytes. Jag vill byta en VIC-20 mot en Vectrex. Till vice'en har jag 1 Cartridge, Joystick, 3 böcker, Scramble, Krell, Pacacuda, + många fler spel. Det vore bra om du hade något med din Vectrex. Ring snarast om du vill byta eller skriv till:
Lars Grändefors
Malmgatan 23
780 50 Vansbro
Tel. 0281-102 63

Porsche 911 Turbo säljer jag inte men däremot Atari TV-spel med joysticks, paddles och 24 kassetter till drömpris. Endast 3.500 kr. Nypris ca. 7.000 kr. Slå till idag och skaffa dig en fullständig uppsättning, redan från början.
Tel. 0980-138 56

Bytes eller säljes. Intellivisionspelen: Space Hauks, Basketball, Boxning, Space Battle bytes mot helst Burger Time, Masters of Universe, Mission X, Bump and Jump, Zaxxon, Cosmic Avenger och även andra, eller säljes för 125:– st.
Håkan Grip
Verkmästarevägen 11
245 00 Staffanstorp
Tel. 046-25 56 21

Jag skulle vilja sälja mitt Intellivision med antennomkopplare, sladdar och instruktioner + 2 spel (Burger Time och Lock'n' Chase) för 900 kr. Nypris c:a 1.700 kr. OBS!Spelet är endast 1 1/2 månad gammalt.
Daniel Janson
Hagmarksgatan 25 B
702 16 Örebro
Tel. 019-13 90 37

Atari 800 XL bortskänkes inte, men maksinkods och icke-munkiga BASIC-program köpes – bytes – säljes. Allt från 16 till 64 K. På band, givetvis. Programmeringstips bytes gärna! Mejsla ner ett brev på nån gammal sten och skriv till:
Anders Skelander
Södra vägen 43
820 77 Gnarp
Tel. 0652-206 59

Vill du byta spel? Jag önskar byta Colecovision spel. Jag har Venture. Har du Mr. Do! Blackjack/Poker eller Donkey Kong Jr.
Johan Svahn
Krusbärsstigen 4
182 75 Stocksund
Tel. 08-85 70 22
Fråga efter Johan.

Jag vill sälja mitt TV-spel: Mattel Intellivision 645:–, Skiing 160:–, Auto racing 165:–, Triple Action 150:–, Missonx 175:–. TV-spelet + spelen = 1.250:–. Nytt två veckor gammalt.
Dick Friberg
Färgargränd 16
831 51 Östersund

Jag vill byta Ridle Of The Sphinx mot någon av följande spel: Swords and Serpents, Sky Jinks, Strategy-x eller Raider Of The Lost Ark och så vill jag byta bort Barnstorming mot Laser Blast eller Plaque Attack.
Joakim Sahlgren
Tel. 08-99 55 85

Jag skulle gärna vilja byta Atarispelet Berzerk mot ET, Vanguard eller Seaquest. Och Air-Sea-Battle mot Superman, Grand Prix eller Megamania.
Johan Svahn
Krusbärsstigen 4
182 75 Stocksund
Tel. 08-85 70 22
Fråga efter Johan

Atari 600 XL Spelet Kracy Kopter bytes eller säljes. Kracy Kopter bytes mot Submarine Commander (cass), Spitfire Ace (cass), Cassette 50, Zaxxon (cass), Skramble (cass) eller annat roligt spel. Jag kan också sälja det för ynka 140 kr (original spel). 1 blokade (surrond) 30:–, 2 Pick up Sticks 25:–, 3 Close out 30:–, 4 Hidden Mase 30:–. Eller alla för 55:–.
Tele. 016-259 44

Säljes: Spectrum 48 K + Interface (Kempstone) + 2 Joysticks och 10 spel. Pris 3.000:–.
Ring 0150-192 45 efter kl. 18.00
Fråga efter Stellan.

Jag skulle vilja byta bort spelen: Combat, Outlaw, Pelés Soccer (Fotboll), Defender Asteroids, Slot Racers och Pac-Man. Och i stället vill jag ha dom här: Q-Bert, Decathlon, Enduro, Pole Position, River Raid, Zaxxon, Keystone Kapers, Battle Zone, Burger Time, Vanguard, Tennis, Spider, Fighter, Skiing, Agent 007, Missile Command, Joust, Jungle Hunt. Jag har Atari 2600.
Peter Wikman
Golfvägen 10 C
795 00 Rättvik
Tel. 0248-127 05.
Ring helst.

Hej!
Jag skulle vilja sälja mina Atarispel: Pole Position (300:–), Dodge Em (100:–) och Outlaw (100:–). Eller alla för 450:–.
Daniel Möllberg
Tel. 0764-628 40
P.S. Jag har Atari 2600

Jag vill byta en Atari 400 persondator + bandspelare Atari 1010 mot en VIC-64. Jag har ca. 100 maskinkodspel och en del nyttoprogram. Ring eller skriv till:
Stefan Fors
Lävägen 131
951 48 Luleå
Tel. 0920-481 06

Atari 600 XL, Bandspelare, Joystick, böcker, 30 program, 2 plugg in säljes för endast 2.500 kr. Eller bytes mot Specktravideo.
Fredrik 08-96 46 26

Program till VIC-64 bytes eller säljes.
Ring 036-711 79
Manjit Sanhu
Stationsgatan 104
564 00 Bankeryd

Säljes: Atari 2600 med 4 kassetter, 2 joysticks, 1 antennbox och 1 batterieliminator. Pris: 1.000:–.
Leif Svanberg
Stökhagsvägen 146
145 50 Norsborg
Tel. 0753-859 27

Jag vill sälja Atari 2600 med 20 kassetter. Komplett med 2 Joysticks, batterieliminator och antennbox. Extra tillbehör 2 paddles, 2 rattar till Indy 500, 2 Keyboardcontroller, 2 Spectravideo Joysticks och 20 kassetter med bruksanvisningar. Raiders of lost ark, E.T. Defender, Asteroids, Berserk, Missilecommand, Centipede, Pac-Man, MS. Pac-Man, Indy 500, Yars Revenge, Air Sea Battle, Combat, Space Invaders, Surround, Breakout, Hunt and Score, Space War, Night Driver, Outlaw. Säljes för: 3.500:–. Ring eller skriv:
Ulf Östberg
5:e Bjurhovdagången 9
723 53 Västerås
Tel. 021-11 47 76

TI 99/4A. Jag vill byta eller köpa spel (plugg in kassetter) till TI 99/4A. Spelet jag vill byta bort heter

PARSEC. Säljes också för 350:–. Jag vill ha "tunnels of doom". Buck Rogers, Startreck, Burgertime eller Pole Position. Min adress är:
Magnus Hallberg
Soldat Höks väg 10
511 00 Kinna
Tel. 0320 - 488 98
OBS! Ring på kvällen.

Jag skulle vilja köpa 1 eller 2 bra äventyr eller sportspel för Zx81 16 K.ram. Ring:
011 - 14 29 76
Patric Eklundh
Grundläggaregat. 80
603 59 Norrköping

Jag vill byta bort spelen Air Sea Battle, Combat, Space Invaders, Demon Attack, Asteroids, Atlantis, Star Voyager. Jag vill byta till mig Gorf, Defender, Q-Bert, Moon Patrol, Joust Cosmic Avenger.
Mattias Larsson
Spelmanshöjden 15
172 42 Sundbyberg
Tel. 08 - 98 31 71

Säljes! Jag skulle vilja sälja en kassett till Atari TV-spel: Pitfall II Lost Caverns för 250 kr eller högstbjudande. Skriv till:
Mattias Öhden
Lodjurets gata 295
136 64 Handen

Jag skulle vilja sälja eller byta Atarikassetter. Diskussion om byten. Kassetter och priser: 175 kr: Phoenix, Asteroids, Real Sports Tennis, Pelés Soccer, Space Invaders. 150 kr: Night Driver, Combat, Demons to Diamonds, Break Out, Sky Diver, Combat, Gorf, Bowling, Basketball. Ordinarie pris 225 - 475 kr beroende på klass. Ring eller skriv:
Christer Svensson
Väsbygatan 9
263 00 Höganäs
042 - 404 53

Hej Joystick!
Jag säljer en VIC-20 med bandspelare, 16 K ram minne omkopplingsbart mellan 3, 8 och 16 K ram och några spel. Nypris över 3.000 kr nu för bara 2.000 kr. Ring 018 - 38 11 68 alla vardagar efter 17.00.

Hej!
Jag skulle vilja byta bort Missile Command mot Tennis (Atari 2600).
Rickard Falk
Rapphönsvägen 17
198 00 Bålsta
Tel. 0171 - 591 90

VIC-64 ägare
Jag skulle vilja byta spel med er. Jag har ca: 135 spelnyttoprogram. Skriv eller ring till:
Jörgen Persson
S. Gulsparvsgatan 26 B
214 61 Malmö
Tel. 040 - 92 38 57

P.S. Jag säljer Reset knappar för 25 kr styck. Jag skickar Resetknappen mot postförskott. D.S.

Säljes: Bandspelare till VIC-64 350 kr, spel medföljer. Cupfinal 150 kr, Joystick 60 kr, Introd. till Basic del 1, bok + 2 kass. 200 kr. Prog. handbok del 1 140 kr. System VIC-64 100 kr. Användarmannal 60 kr. Paketpris kan diskuteras.
Per Persson
Rörosvägen 23
791 41 Falun
Tel. 023 - 201 68

Hej!
Jag skulle vilja byta spelen: Defender och Orc Attack mot helst: Miner 2049er eller Donkey Kong Jr. Eller byter jag bort endast Defender mot Zaxxon eller Joust. Tar endast emot cartridges! Jag har Atari dator. Skriv eller ring till:
Thomas Hjalmarson
Enev. 9
340 36 Moheda
Tel. 0472 - 710 54

Säljes!
TV-spel Philips 67000 + 4 kassetter och de är: Jakten på de magiska ringarna (Nypris ca: 400 kr), Guldgrävar Joe (ca: 250 kr), Rymdkrig (ca: 170 kr), Rymdmonstret (ca: 170 kr). Allt säljes för 1.300 kr. (Nypris ca: 2.000 kr). Ring Mathias 011 - 18 85 81 helst på onsdagar mellan 17.00 till 18.00.

Hej!
Jag vill byta Smurf mot Battlezone, och Venture mot Moonpatrol eller Kangaroo. (Jag har Atari 2600).
Jörgen Åhman
Skogsrundan 10 B
771 00 Ludvika
Tel. 0240 - 195 54

Hej!
Combat, Air Sea Battle, Slotracers, Pitfall, Outlaw, Surround, Skydiver, Raiders of The Lost Arc, Berzerk, Defender Basketball, Asteroids, Videolympics, Mazelraze bytes mot: Keystone Kapers, Decathlon, The empire strikes back, Q-Bert, Pitfall II, H.E.R.O.
Tony Johansson
Körvelgatan 49 C
754 48 Uppsala
Tel. 018 - 25 36 61

Hej!
Jag har dessa spel: Sky Diver, E.T., Combat, Cosmic Creeps, Video Pinball, Carnival, Fast Food, Slot Racers, Smurf, Dodge, 'Em, China Syndrome. Jag skulle vilja byta dessa spel mot andra spel som passar till ATARI 2600. Skriv eller ring till:
Joakim Svensson
Pålstorpsgatan 13
541 334 Katrineholm
Tel. 0150 - 512 47

Hej, bytes och säljes:
Till Atari 2600 CX Defender mot Zaxxon eller Pole Position eller Keystone Kapers Championship Soccer mot Star Raiders eller Dig Dug eller Gorf eller River Raid Planet Patrol (Spectravision) mot Raiders Of The Lost Arc eller Maze Craze eller Jungle Hunt Adventure mot Hunted House Sky Diver mot Superman eller Enduro eller Q-Bert. Bowling mot Tennis, Volleyboll eller Baseball Combat mot Air Sea Battle eller Berzerk. Även andra spel säljes för: Defender 200 kr, Championship Soccer 150 kr, Planet Patrol 150 kr, Adventure 150 kr, Sky Diver 75 kr, Bowling 75 kr, Combat 50 kr, Paelle Controles 100 kr, Keyboards 100 kr.
Ring till Andreas
Tel. 031 - 57 41 29

Jag skulle vilja sälja mitt Atari 2600 med 12 kassetter, och 2 Joysticks för 2.000 kr.
Kristian Madsen
Sjögatan 41
563 00 Gränna
Tel 0390 - 103 67 efter kl. 19.00

VIC-64
Spel bytes, både disk och kassett. Jupiter mission 1999. Ultim I, II, III. Gyrus och spelunker sökes. Skriv eller ring till:
Tommy Isaksson
Furudalsvägen 15
752 60 Uppsala
Tel. 018 - 46 17 12

Atari kassetter säljes endast 175:– /st + porto. Jag har följande: Ms Pacman (Atari) Tennis (Atari) Centipede (Atari) Pole Position (Atari) Frogger (Parker Brothers). Alla passar till Atari 2600. Levereras mot postförskott. Ring 08 - 754 76 83 fråga efter Micke. Eller skriv till:
Micke G.
Malungsvägen 139
191 71 Sollentuna
P.S. Ring helst! D.S.

Hej!
Jag vill byta mina kassetter till Atari 2600. De är: Berzerk, Star Raiders + VTB (tangentbord), Combat, Haunted house och Indy 500 + steeringkontroll. Spelen jag vill byta till mig är: Dig Dug, Moon Patrol, Chopper Command, Q-Bert m.fl. Ring el. skriv:
Sebastian Armonioso
Parkgatan 1 B
442 30 Kungälv
Tel. 0303 - 146 76

Jag skulle vilja byta 4 kassetter mot en. Du får Sky Diver, Bowling, Air Sea Battle och Combat. Om jag får Pole Position eller Moon Patrol. (Atari 2600). I så fall ring eller skriv till.
Fredrik Nilborn
Sanatorievägen 39
702 28 Örebro
Tel. 019 - 24 04 70
"Tack dessutom Joystick för en mycket fin och trevlig tidning".

Hej!
Jag vill byta bort mina Atari 2600 kassetter mot andra. Jag har Donkey Kong, Haunted House, Space Invaders, Skiing, Bowling, Superman, Asteroids, Combat mot Agent 007, Riders Of The Lost Ark, Zaxxon, Pitfall II, Moon Patrol, Smurf.
Skriv till:
Håkan Tingsén
N. Lindeholmen
233 00 Svedala Malmö
Tel. 040 - 40 32 60
Ring efter kl. 18.00

Jag vill sälja: Slotracers 99 kr, Minigolf 99 kr, combat 99 kr, Starraiders 149 kr, Maze Craze 99 kr. (Atari) + Fraktkostnad.
Roger Husdal
Rågv. 3
922 00 Vindeln

Vill du byta spel?
Jag vill gärna byta bort Atari 2600 spelet Raiders Of The Lost Arc mot någon av dessa CBS spel: Space Panic, Pepper II, Blackjack/Poker, Burgertime, Frontline eller något annat roligt spel. (CBS spelen till colecovision). Fråga efter
Johan Svahn
Krusbärsvägen 4
182 75 Stocksund

Till Vicke Lööd
Jag vill påpeka att Coleco även har en fabrik i Holland förutom i USA. Det finns därför lika många nyutkomna kassetter där som i USA.

Bytes
Jag vill byta bort spelen Enduro, Keystone Kapers, Adventure, Astroids, Bowling, Basket, Air Sea Battle, Combat, Outlaw. Mot Dig Dug, Decathlon, Jungle-hunt, Tennis (Atari), Kangaroo, Joust Phoenix, Battlezone, Q-Bert, Congo Bongo, Mario Brothers, Burger Time, Video Pinball, Gyruss. Atari 2600. Säljer också spelet med 9 kassetter för 1.500 kr.
Stefan Karlsson
Rämshyttan 250
780 24 Idkerberget
0240 - 262 92

Hej!
Jag vill byta bort spelen Asteroids (Atari) Donkey Kong (CBS) Riddle Of The Sphinx (Imagic). Jag vill byta till mej spelen Agent 007, Defender, Joust, Gorf, Cosmic Avenger.
Erik Verner
Mamsellstigen 6
172 42 Sundbyberg
Tel. 08 - 28 23 21

Hej!
Säljes: Colecovision TV-spel med Atari adapter (modul). 23 spelkassetter. 11 Coleco spel (bl.a. Donkey Kong, Donkey Kong JR, Zaxxon, Lady Bug, Pepper II m.m.) 12 Atari 2600 spel (bl.a. Q-bert, Pitfall, Moon Patrol, Pole Position, Frogger m.m). 2 Wico Joysticks, 1 Wico De Luxe Joystick. 2 kassettpärmar för förvaring av spelkassetter. Spelet 9 månader gammalt. Säljes för under halva marknadspriset. Säljes p.ga. tidsbrist.
Johnny Lindholm
Brinkvägen 5
931 43 Skellefteå
Tel. 0910 - 147 27

Hej Joystick!
Jag skulle vilja byta bort Starwars

The Emperie Strikes Back mot Moon Patrol eller mot Decathlon. Jag skulle också vilja byta Combat eller Basket eller Atlantis mot M.S. Pacman. (Atari 2600). Jag vill att kassetten och asken ska vara i fint skick, skicka med beskrivningen om ni har. Skriv till:
Daniel Falck
Ålstensgatan 27
161 39 Bromma
Starwars är i fint skick och dom andra också.

Spectravideo program säljes! Jag säljer: Glosprov, Biljakten, Ubåtsjakt, Labyrint och Othello. Skriv till mig så skickar jag en lista med priser. Min adress är:
Jimmy Kyrk
Box: 2099
660 52 Edsvalla

Jag vill gärna byta Burger Time mot NFL Football eller NHL Hockey eller Utopia eller NBA Basketball eller Las Vegas Roulette. På Mattel Electronics Intellivision eller Sea Battle. Min adress är:
Christer Wickman
Strandvägen 8
852 59 Sundsvall
Tel. 060 - 56 91 62

Hej!
Jag skulle vilja byta bort Spectrum spel 16/48K. Följande: Flag, Flight Simulation, Pssst, Chess Reyersi, Backgammon, Jetpac. Jag skulle vilja byta till mig följande spel: Fred, Manic Maner, Jet Set Willy, Atic Atac, Hungry Horace and The Spider.
Morgan Bäckstrand
Sparrfeltsgatan 206
502 57 Borås
Tel. 033 - 12 14 55

CBS/Colecovision kassetter bytes. Jag har bl.a. Zaxxon, Venture, Turbo, Looping, Donkey Kong JR, Mr Do! och Rocky. Har du något av dessa spel? Space Panic, Pepper II, Smurf, Frenzy, H.E.R.O, Pitfall II Gate way to Apshai eller något annat roligt CBS spel? Fråga efter Johan.
Johan Svahn
Krusbärsstigen 4
182 75 Stocksund
Tel. 08 - 85 70 22

TV-spel Atari VCR 2600 med 3 valfria kassetter samt även enbart ett tio-tal kassetter, allt i ett, eller var för sig. Svar per tel.
031 - 14 52 12
helst mellan 19 - 22.00
James Holming
Kryssdäcket 2
413 27 Göteborg

Säljes:
Spel till Atari 2600, Chopper Command 250 kr, Vanguard, Phoenix, Star Raiders, Jungle Hunt, Moon Patrol, Smurf, Pole Position, Grand Prix, Super Cobra, Defender, Starwars (Death Star Battle), Galaxian, endast 150 kr/st. Ring eller skriv till:
Robert Zablocki
Skaragatan 61
252 63 Helsingborg
Tel. 042 - 14 15 92
OBS! Jag säljer också ett Atari TV-spel med 10 spel, Bl.a. Donkey Kong, Mouse Trap, Asteroids för endast 600 kr!!! Nypris: 3.200 kr.

Säljes till VIC-20. Glosförhör på kassett. Nypris ca: 95 kr, säljes för futtiga 30 kr. Ring eller skriv:
Thomas Lowemark
Käckabacken 4
827 00 Ljusdal
Tel. 0651 - 131 29

Köpes:
Atari 800XL köpes billigt. Ring Thomas. Tel. 0651 - 131 29. Eller skriv:
Thomas Lowemark
Käckabacken 4
827 00 Ljusdal

Spel till VIC-64
Dessa spel på kassett säljes: The Hobbit 130 kr, Astro Chase 120 kr, Summer Games 130 kr, Boulder Dash 120 kr, Bruce Lee 130 kr. Skriv så skickar jag mot postförskott.
Thomas Nilsson
Allejaur 229
930 90 Arjeplog

Jag skulle vilja byta spelen: Golf + Air/Sea Battle + Bowling mot: Pitfall eller River Raid. (Jag har Atari TV-spel). Ring eller skriv till:
Andreas Sund
Tredingsgatan 7
711 00 Lindesberg
Tel. 0581 - 109 31

Jag vill sälja
Min Atari 600 XL. Bandstation Joystick och spel.
Tobias Forsnacke
Tel. 021 - 33 17 20
efter kl. 16.00

Coleco Vision
Med 3 st spelkassetter. Donkey Kong, Mouse Trap, Zaxxon. Säljes för 1.000:–.
Roger Lindbom
Lagmansgatan 16 A
595 00 Mjölby
Tel. 0142 - 105 18

Jag skulle vilja byta bort colecovisions Donkey Kong för Atari 2600 mot Q-Bert, Popeye eller Pitfall för Atari 2600.
Patrik Sigfrids
Grönlandsvägen 9
782 00 Malung
Tel. 0280 - 119 13

Atari 2600
Säljes komplett med 7 st spelkassetter Joystick och Paddels för 1000:–. Missile Command, Astroids, Mission 3000 A.D Berzerk, Pelés Soccer, Space War, Combat.
Tony Rydell
Ringvägen 2 B
595 00 Mjölby
0142 - 120 06

VIC-64 säljes
Inte utan superspelen Mr. Robot. Beach-Head för 120 kr st och Trollie Wallie. Decathlon för 80 kr st. OBS! Originalen. Jag byter även spel.
Lars Karlsson
Stengårdsvägen 3
614 00 Söderköping
Tel. 0121 - 201 52

Luxors TV-spel med 15 spel bytes mot Atari 2600 eller 900 kr. 2 fickspel bytes mot ett Atari datorspel eller 150 kr.
Joakim Håkansson
Almvägen 4
340 36 Moheda
Tel. 0472 - 713 04

Jag vill byta bort spelen Wizard Of Wor och Kangaroo mot dessa spel: Megamania, Keystone Kapers, Pitfall, River Raid. (2600).
Björn Eriksson
Krongårdsstigen 22
940 45 Vidsel
Tel. 0929 - 304 95

Jag önskar byta bort följande spel: Batlefield, Martin Raider, Gridder, Snake Pit, Alien Bliz, Multitron, Pac Man, Amok, Dracula (16K), Samus (16K) Gunfight. Jag vill byta till mig: Rescue at Rigel (16K), Orb (16K), Vic Panic, AMS, VGR-Trek (16K) och många fler. OBS! Alla spel är till VIC-20.
Pär Rahmquist
Malandsvägen 30
863 00 Sundsbruk
Tel. 060 - 56 70 55

Spel till Atari hemdatorer
Jag vill byta dessa spel mot andra bra spel: Kangaroo, Defender, MS. Pacman, Wizard of Wor, Junglehunt, Snookie, Missile, Commander. Endast diskett. Jag kan också sälja en full diskett med spel för 125 kr.
Jonas Dahlberg
Korsgatan 5 G
902 33 Umeå
Tel. 090 - 12 98 67

Jag vill sälja
Mitt Mattel intellivision 395 kr. Kassetter säljes separat Burgertime, Donkey Kong, Mission X, Carneval, Advaced Dungeons & Dragons. Priserna varierar mellan 100 – 150 kr. OBS! Ni kan få köpa bara kassetterna också.
Niklas Sundström
Villavägen 7
890 42 Mellansel
Tel. 0661 - 406 94

Jag vill sälja Vectrex TV-spel och 4 kassetter mot 1.400 kr.
Patrik Nilsson
Koralgatan 19
214 70 Malmö
Tel. 040 - 21 19 05

"Raiders Of The Lost Ark" säljes för 250 kr. och jag köper också en komplett tidning av Min Hemdator nr 1 från 1984 och boken "34 Amasing Games for ZX-81" Ring eller skriv till:
Roine Stenberg
Bondegatan 13 B
595 00 Mjölby
Tel. 0142 - 163 85

Hej Joystick!
Vi vill byta bort följande kassetter. Venture, Combat, Skydiver, Air Sea Battle, Pelés Soccer. Önskar: Raiders Of The Lost Ark, Dig Dug, Pole Position, Centipede, Keystone Kapers. Skriv eller ring till:
Mikael Dahlgren
Horsensgatan 180
654 67 Karlstad
054 - 11 24 05

Jag vill byta eller köpa följande spel till Atari 2600. Dig Dug, Ms, Pacman, Pacman Centipede, Asteroids, Defender, Vanguard, Phoenix, Real Sport Tennis, River Raid, Keystone Kapers, Chopper Comand, Skiing, Zaxxon Cosmic Avanger, Lady Bug. Ring på kvällen.
Björn Lennartsson
Carlshed
511 00 Kinna
Tel. 0320 - 480 37

Jag säljer följande spel till Atari TV-spel outlaw 50 kr, Space Invaders 225 kr, Hangman 50 kr, Pacman 250 kr, Combat 50 kr, Pelés Soccer 150 kr, Bowling 150 kr, Asteroids 225 kr. Adressen är:
Hans Bergholtz
Videgatan 19
521 00 Falköping
Tel. 0515 - 166 77

Hej Joystick!
Jag skulle vilja byta bort Burger Time mot Advanced Dungeons & Dragons, Treasure of Tarmin, eller Happy Trails och Lock'n'chase mot Skiing Hockey eller Soccer. Ring eller skriv till:
Daniel Janson
Hagmarksgatan 25 B
702 16 Örebro.
OBS! Det är Intellivision som gäller!!!!!

Jag vill byta Burger Time mot Mission X eller Hockey eller Utopia
Hälsningar från:
Christer Wickman
Strandvägen 8
852 59 Sundsvall
Tel. 060 - 56 91 62

Köpes!!
Atari Disk 1050 köpes billigt. Ring Thomas, 0651 - 131 29

Spel till Atari hemdator säljes/bytes.
Jag skulle vilja sälja/byta Atari program (16/48K) på kassett.
Johan Jönsson
Tel. 0413 - 721 00

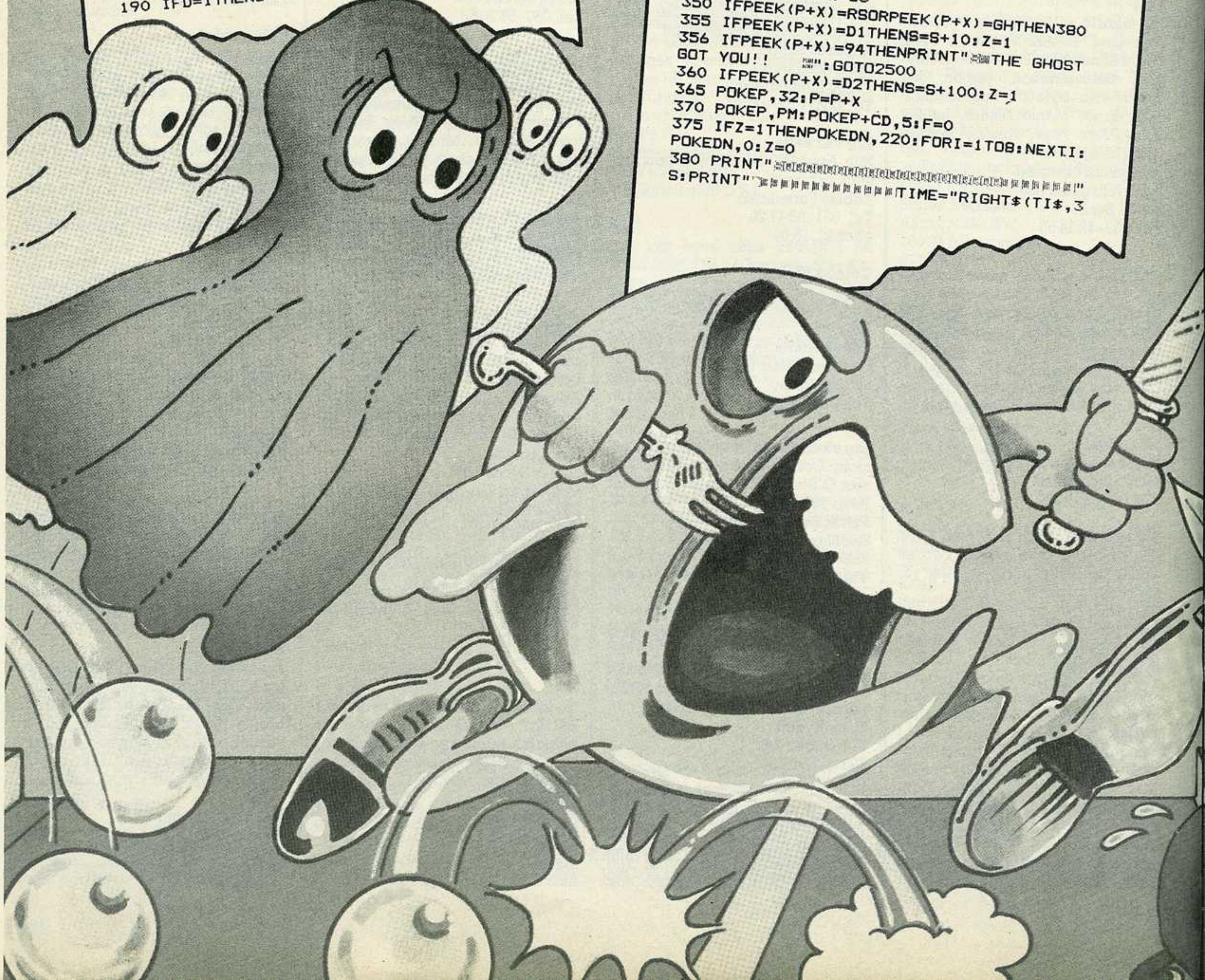
Säljes billigt
Jag skulle vilja sälja TV-spelkassetter till Intellivision. Jag säljer: Mission X 200 kr, Lock'n'chase 150 kr, Utopia 150 kr, Night Stalker 150 kr, Soccer 150 kr, Beauty and the best 150 kr, Microsurgeon 150 kr, Space Battle 150 kr, (per styck). Ring eller skriv:
Magnus Boström
Lärargatan 7
941 33 Piteå
Tel. 0911 - 138 88

FRUITBU

Var är käket? Jodå, det finns. I den här labyrinten. Bevakat av spöken. Och det finns energi-piller. Och en del annat. Kontroller: 2=Upp, Q=Ner, 8=Höger och 6=Vänster.

```
0 POKE36879,8
1 REM**BY DAVID GREAHME (C)1983**
2 PRINT" ":FORA=1TO42:PRINT:FORB=1TO99:N
EXT:IFA=19THENPRINT"        PRESENTS"
3 IFA=17THENPRINT"       DAVID GREAHME"
4 NEXT:POKE36878,15
13 PRINT" ":POKE36879,10:REMTITLE AND CR
EDITS
20 PRINT"        ---------------"
30 PRINT"       *** PAC-MAN *** "
35 PRINT"        ---------------"
38 PRINT" GUIDE PAC-MAN THOUGH. THE MAZE
 USING THE    FOLLOWING KEYS TO MOVE"
40 PRINT"       8:RIGHT   6:LEFT"
45 PRINT"     2:UP       Q:DOWN"
50 FORB=1TO19:PRINT:FORB=1TO99:NEXT:IFA=
4THENPRINT"     P A C M A N "
53 PRINT"  SCORING AS FOLLOWS"          =1
55 PRINT"        .=10 POINTS
00 POINTS"
70 PRINT"            HIT A KEY!"
80 GET A$:IFA$=""THEN80
83 POKE36879,26
85 S1=1:S2=-1:S3=22:S4=-22:RS=160:GH=102
:PM=87:D1=46:G1=94
90 TL=200:K1=56:K2=57:K3=58:K4=59:D2=90:
CD=30720
110 IF A$="Y"THENGOSUB2000
115 T=0:S=0:P=8064:GOSUB1000
120 G=7680+INT(RND(1)*424)+40:POKE36878,
15:DN=36876
125 IFPEEK(G)<>D1THENG=G-1:POKEG+CD,0
130 TI$="000000":POKEG,G1:POKEG+CD,0
140 D=INT(RND(1)*4)+1
150 M=PEEK(197)
160 IFD=4THENC=S1
170 IFD=2THENC=S2
180 IFD=3THENC=S3
190 IFD=1THENC=S4
```

```
200 IFPEEK(G+C)=RSORPEEK(G+C)=GHTHEN140
205 IFPEEK(G+C)=PMTHENPRINT"THE GHOST
GOT YOU!!  ":GOTO2500
210 POKEG,D1:POKEG+CD,4:IFRND(1)<.05THEN
POKEG,D2:POKEG+CD,2
215 G=G+C:POKEG,G1:POKEG+CD,0:F=1
220 IFF=1THEN235
230 GOTO200
235 GOTO300
236 IFRND(1)<.25THEN140
250 GOTO200
300 REMYOUR MOVE+SCORE
310 POKEP,PM:POKEP+CD,5
320 M=PEEK(197)
330 IFM=K3THENX=S2
335 IFM=K4THENX=S1
340 IFM=K1THENX=S4
345 IFM=48THENX=S3
350 IFPEEK(P+X)=RSORPEEK(P+X)=GHTHEN380
355 IFPEEK(P+X)=D1THENS=S+10:Z=1
356 IFPEEK(P+X)=94THENPRINT"THE GHOST
GOT YOU!!  ":GOTO2500
360 IFPEEK(P+X)=D2THENS=S+100:Z=1
365 POKEP,32:P=P+X
370 POKEP,PM:POKEP+CD,5:F=0
375 IFZ=1THENPOKEDN,220:FORI=1TO8:NEXTI:
POKEDN,0:Z=0
380 PRINT"
S:PRINT"            TIME="RIGHT$(TI$,3
```



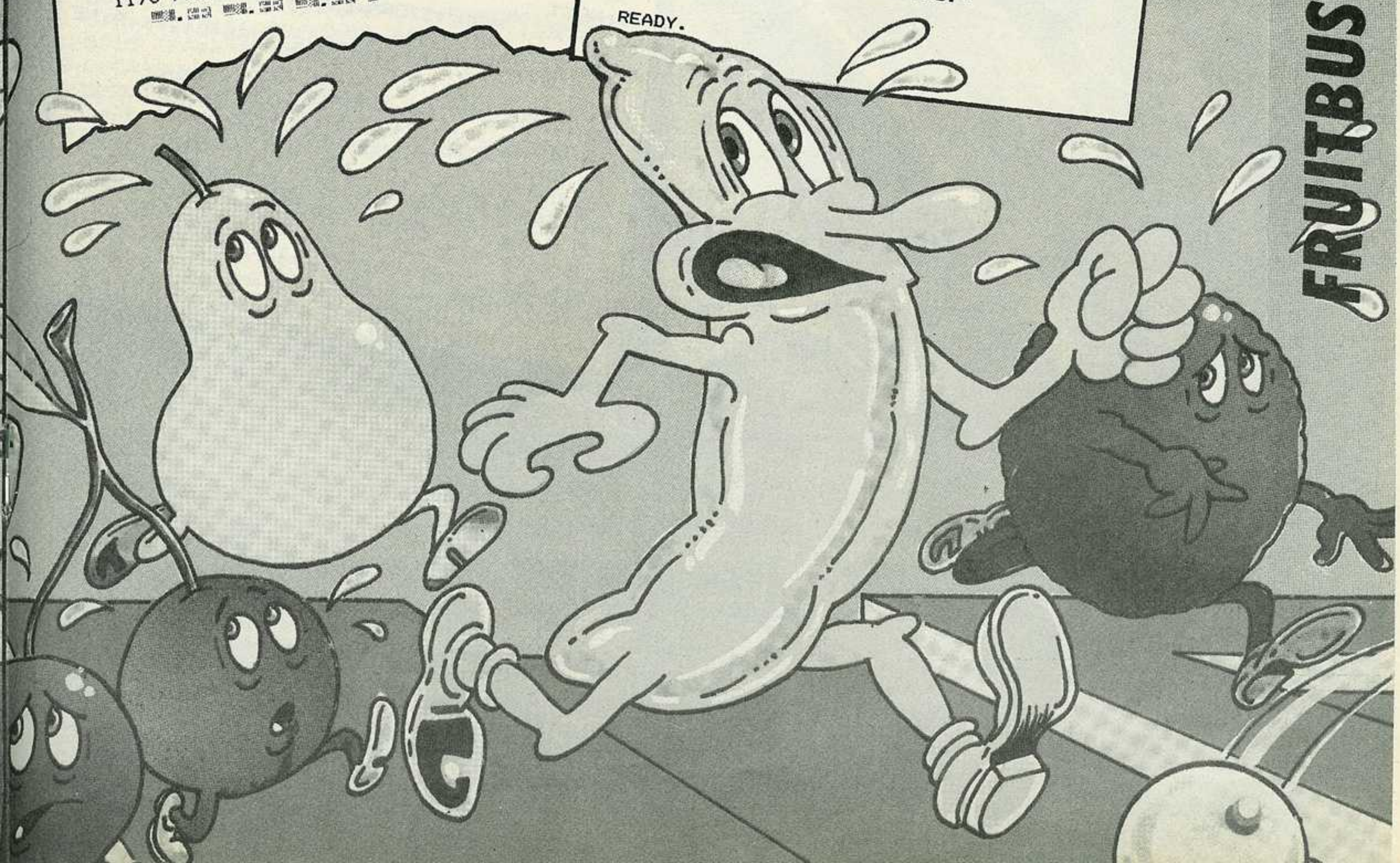
USTERS!



```
)
400 GOTO236
1000 REM SET UP MAZE                          "
1010 PRINT"                    ...............
1020 PRINT"  .......                     .
"
1030 PRINT"  . .
 . . "
1040 PRINT"  ...................  "
1050 PRINT"  . . .                .
   . . "
1060 PRINT"  . .........  .
 . . . .  "
1070 PRINT"  . . . . "
. . . . .........
1080 PRINT"  . . . .
 . . "
1090 PRINT"  . . . . "
. . . . . .
1100 PRINT"  . .  . "
.. . . ........ .........
1110 PRINT"  ........ . . . .
"
1120 PRINT"  . . . . "
.. . . . . .
1130 PRINT"  . . . . "
. . . . ..........
1140 PRINT"  . . . .
 . . "
1150 PRINT"  . . . . "
. . . . ..........
1160 PRINT"  . .                      .
 . "
1170 PRINT"  . . . "
 . . . 
```

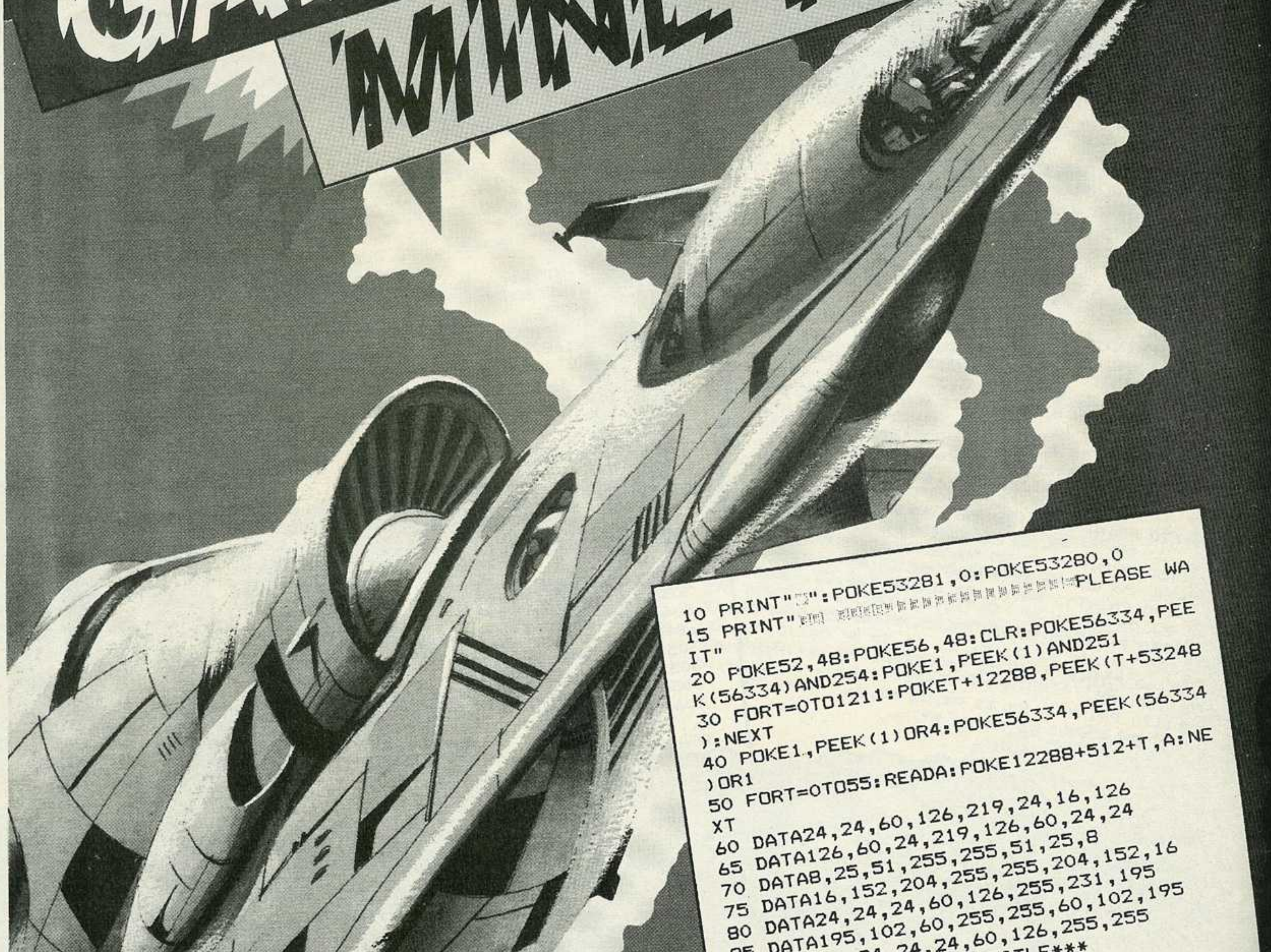
```
1180 PRINT"  ..................  
1190 PRINT"  . . .  "
 . . "                         .
1200 PRINT"  ...................
"
1210 PRINT"                        
1220 PRINT"SCORE:-"S                  "
1225 RETURN
2120 PRINT"GOOD LUCK"
2500 Z9=36876
2505 POKE36878,12
2510 FOR I=255TO128STEP-1
2520 POKE36878,12:POKEZ9,I
2525 FORZ8=1TO5:NEXTZ8
2530 NEXTI
2535 POKE36878,0
3000 FORI=1TO500:NEXT I:PRINT""
3010 IF S>HSTHENHS=S
3015 PRINT"YOUR SCORE WAS"S
3020 IF S=HSTHENPRINT"A NEW HIGH SCORE"
:POKE198,0:INPUT"WHAT IS YOUR NAME
";A$
3030 PRINT"HI-SCORE="HS
3035 PRINT"BY "A$
3040 POKE198,0:INPUT"ANOTHER GAME(Y/N)"
;B$
3050 IF B$="Y"THEN 115
3055 PRINT"GOOD BYE.HOPE YOU"
3056 PRINT"ENJOYED PLAYING."
3060 END

READY.
```



FRUITBUSTERS! for Unexpanded Vic-20

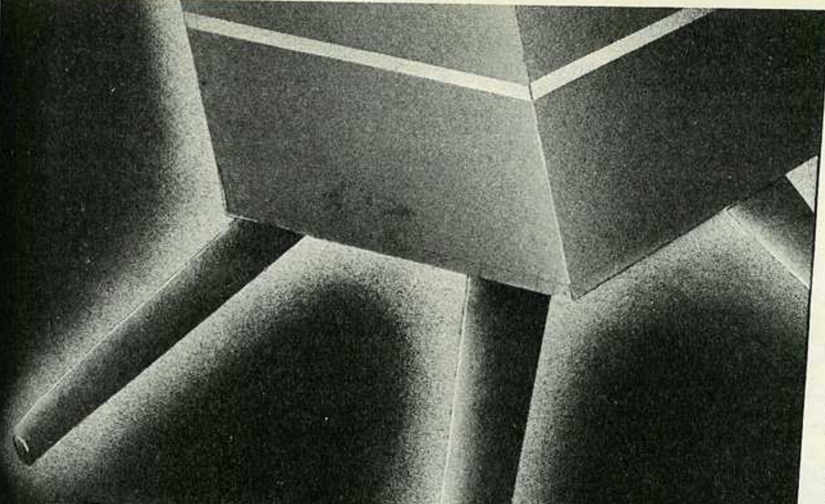
GALACTIC MINE-FIELD



```
10 PRINT"▯":POKE53281,0:POKE53280,0
15 PRINT"▯▯ ▯▯▯▯▯▯▯▯▯▯▯▯▯▯▯PLEASE WA
IT"
20 POKE52,48:POKE56,48:CLR:POKE56334,PEE
K(56334)AND254:POKE1,PEEK(1)AND251
30 FORT=0TO1211:POKET+12288,PEEK(T+53248
):NEXT
40 POKE1,PEEK(1)OR4:POKE56334,PEEK(56334
)OR1
50 FORT=0TO55:READA:POKE12288+512+T,A:NE
XT
60 DATA24,24,60,126,219,24,16,126
65 DATA126,60,24,219,126,60,24,24
70 DATA8,25,51,255,255,51,25,8
75 DATA16,152,204,255,255,204,152,16
80 DATA24,24,24,60,126,255,231,195
85 DATA195,102,60,255,255,60,102,195
90 DATA24,24,24,24,60,126,255,255
100 GOSUB7000:REM***TITLE***
110 PRINT"▯"
```

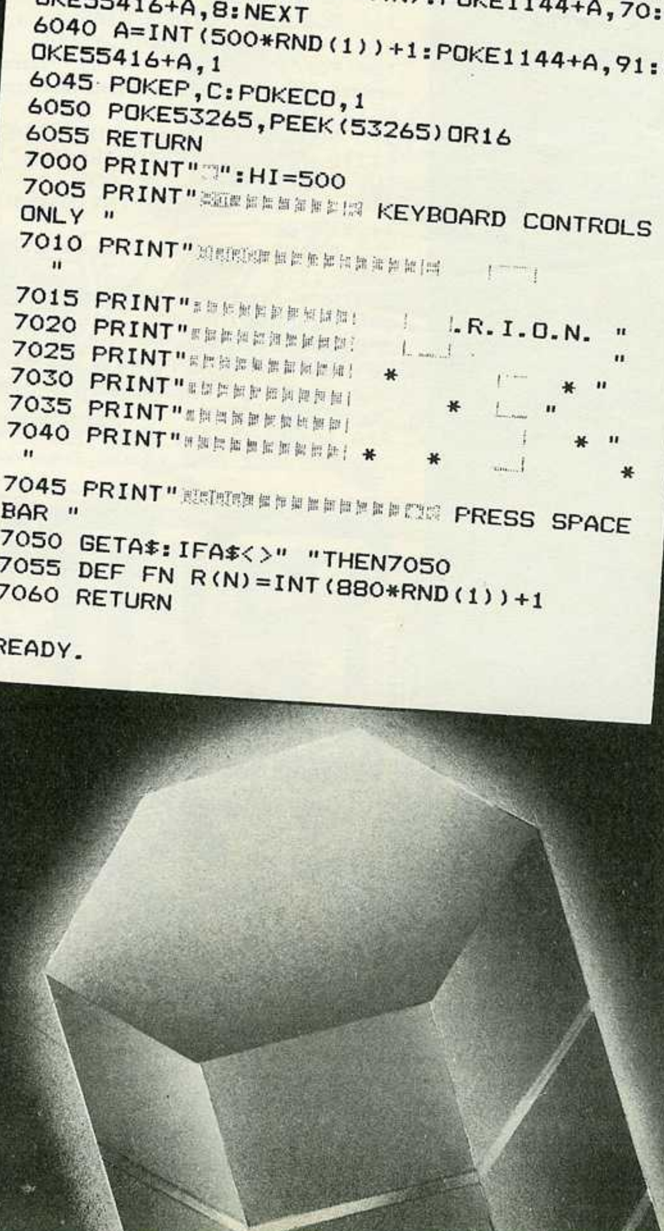
Rymdkriget är slut! Efter fem års hårda strider får du äntligen ge dig av hem till jorden. Men det finns ett problem. Du kommer att möta många och svåra hinder på din resa. Det finns minor runt om dig. Du kan få besked om hur många på din skärm, men inte var dom är ...
Klarar du dig till hyperspace-tunneln utan att krossas? Och du, glöm inte att tanka när du passerar en stjärna! Kontroller: W=upp, Z=ner, A= Vänster, Z=Höger och H visar en snabbild av din omgivning. Lycka till!

GALACTIC MINE-FIELD FOR CBM 64



```
120 PRINT"ENTER SKILL LEVEL 1-5"
130 PRINT"":INPUTSK
140 IFSK<1ORSK>5THEN130
150 POKE53272,28
160 GOSUB6000:REM***SET UP DISPLAY***
170 GOSUB5000
180 PRINT""
190 PRINT"*******END OF GAME*******"
200 PRINT"YOURE SCORE WAS";SC
220 IFSC>HITHENHI=SC:PRINT"THE HIGH SCORE IS";HI
230 PRINT"ANOTHER GAME Y/N?"
240 GETA$:IFA$<>"Y"THEN240
250 GOTO110
300 PRINT""
310 PRINT"HYPER-DRIVE"
320 FORT=0TO255:POKE53281,T:NEXT:POKE53281,0:SK=SK+1:SC=SC+50
330 GOSUB6005
5000 POKEP,C:POKECO,1
5005 GETA$:IFA$=""THEN5035
5007 GOSUB5500
5010 IFA$="W"THENPOKEP,32:P=P-40:CO=CO-40:C=64:X1=X1-40:X2=X2-40
5015 IFA$="Z"THENPOKEP,32:P=P+40:CO=CO+40:C=65:X1=X1+40:X2=X2+40
5020 IFA$="A"THENPOKEP,32:P=P-1:CO=CO-1:C=66:Y1=Y1-1:Y2=Y2-1
5025 IFA$="D"THENPOKEP,32:P=P+1:CO=CO+1:C=67:Y1=Y1+1:Y2=Y2+1
5030 IFA$="H"ANDH=1THENPOKE53281,2:FORT=1TO1700:NEXT:POKE53281,0:H=0
5035 GOSUB5200
5040 IFA$=" "THENGOSUB5300
5045 IFPEEK(P)=68THENLV=LV-1:POKE53281,7:FORT=1TO100:NEXT:POKE53281,0
5050 IFPEEK(P)=69THENSC=SC+15
5055 IFPEEK(P)=70ANDE<9THENE=E+1
5060 IFPEEK(P)=91THEN300
5065 IFLV<1THENRETURN
5070 PRINT"SCORE";SC;TAB(12)"SCANNER";SN;TAB(25)"ENERGY";E
5075 PRINT"LIVES";LV;TAB(20)"LEVEL";SK
5080 IFX1>1984THENX1=1984:X2=2023
5085 IFX1<1144THENX1=1144:X2=1183
5090 IFY1<1984THENY1=1984:Y2=1144
5095 IFY1>2023THENY1=2023:Y2=1183
5100 IFP=X1-1THENP=P+1:CO=CO+1
5110 IFP=X2+1THENP=P-1:CO=CO-1
5120 IFP=Y1+40THENP=P-40:CO=CO-40
5130 IFP=Y2-40THENP=P+40:CO=CO+40
5135 GOTO5000
5200 REM***SCANNER***
5202 U=0:D=0:L=0:R=0
5205 IFPEEK(P-40)=68THENU=U+1:GOTO5215
5210 U=0
5215 IFPEEK(P+40)=68THEND=D+1:GOTO5225
5220 D=0
5225 IFPEEK(P-1)=68THENL=L+1:GOTO5235
5230 L=0
5235 IFPEEK(P+1)=68THENR=R+1:GOTO5245
5240 R=0
5245 SN=U+D+L+R
5250 RETURN
5300 REM***ZAPPER***
5305 IFE=0THENRETURN
5320 IFPEEK(P-40)=68THENPOKECO-40,7:FORT=1TO200:NEXT:POKEP-40,32:SC=SC+5
5325 IFPEEK(P+40)=68THENPOKECO+40,7:FORT=1TO200:NEXT:POKEP+40,32:SC=SC+5
5330 IFPEEK(P-1)=68THENPOKECO-1,7:FORT=1TO200:NEXT:POKEP-1,32:SC=SC+5
5335 IFPEEK(P+1)=68THENPOKECO+1,7:FORT=1TO200:NEXT:POKEP+1,32:SC=SC+5
5345 E=E-1:SN=0:RETURN
5500 REM***BEEP***
5510 POKE54296,15:POKE54276,17
5512 POKE54273,36:POKE54272,85:FORT=0TO3:POKE54278,150:NEXT
5514 POKE54276,0:POKE54296,0
5516 RETURN
6000 SC=0:E=9:LV=3
6005 PRINT"":P=2004:C=64:CO=56276:SN=0:X1=1984:X2=2023:Y1=2004:Y2=1164
6010 POKE53265,PEEK(53265)AND239
6015 FORT=55376TO55415:POKET,7:NEXT:H=1
6020 FORT=1104TO1143:POKET,82:NEXT
6025 FORT=0TOSK*50:A=FN R(N):POKE1144+A,68:POKE55416+A,0:NEXT
6030 FORT=0TO15:A=FN R(N):POKE1144+A,69:POKE55416+A,14:NEXT
6035 FORT=0TO9:A=FN R(N):POKE1144+A,70:POKE55416+A,8:NEXT
6040 A=INT(500*RND(1))+1:POKE1144+A,91:POKE55416+A,1
6045 POKEP,C:POKECO,1
6050 POKE53265,PEEK(53265)OR16
6055 RETURN
7000 PRINT"":HI=500
7005 PRINT" KEYBOARD CONTROLS ONLY "
7010 PRINT"     "
7015 PRINT"     "
7020 PRINT"     .R.I.O.N. "
7025 PRINT"     "
7030 PRINT"   *     * "
7035 PRINT"     *    "
7040 PRINT"  *   *     *   *"
7045 PRINT" PRESS SPACE BAR "
7050 GETA$:IFA$<>" "THEN7050
7055 DEF FN R(N)=INT(880*RND(1))+1
7060 RETURN

READY.
```



RIVER!

Idén med det här spelet är enkel. Du styr en båt nerför en flod. Men det finns förstås hinder ... Information om programlistningen hittar du i rutan överst till höger. Till en början kan det här synas vara ett enkelt spel, men det finns överraskningar som kan ta lite tid att lösa. Det finns också musik till det här spelet. Så om du misslyckas så gör du det i alla fall till musik ... Så nu är det väl bara att önska dig lycka till på din flodfärd. En sak ska du veta: Det är du som väljer färdväg, det är du som

PROGRAM NOTES

The following is a line by line analysis of the program.

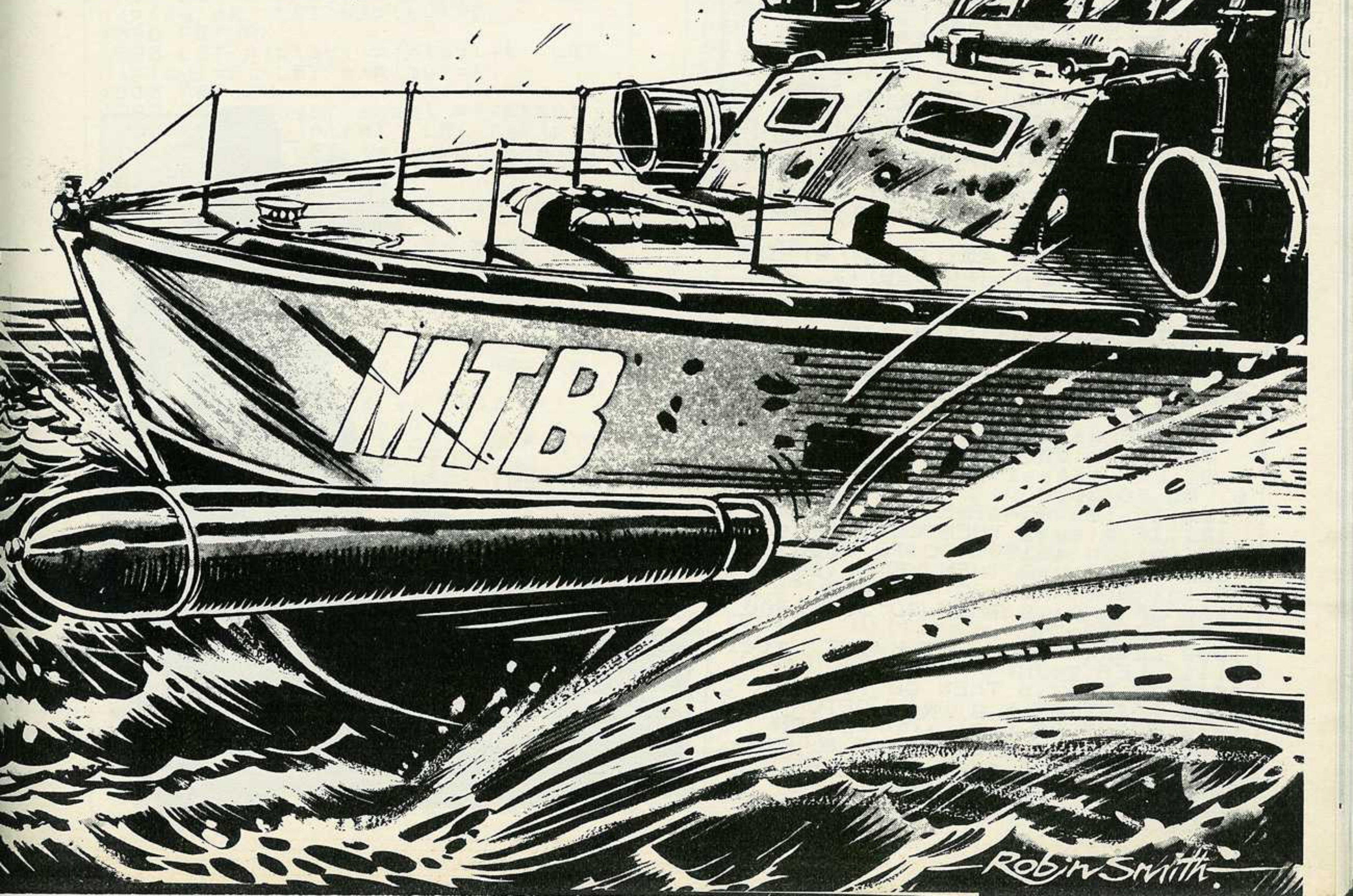
10 — DIMension the arrays used.
20 — Start with the title screen and music.
30 to 90 — Set up strings and variables used.
100 to 135 — Set up player missiles.
150 to 190 — Sets up first screen.
200 to 360 — Main program loop.
210 — Works out where to place boulders.
220 — Prints next part of river thus scrolling screen upwards.
230 — Resets RVs.
240 to 252 — Varies position of river on screen.
260 to 280 — Reads joystick and gets ready to position boat.
290 — Checks fire button and torpedoes not already fired.
300 If no torpedo jump firing section.
30 to 330 — Moves missiles.
340 to 360 — Checks for crash of boat.
500 to 540 — Missile hit routine.
2000 to 2060 — Boat crash routine.
3000 to 3050 — Create custom display list.
4000 to 4080 — New character set generation.
5000 to 5280 — Title screen and music.
6000 to 6030 — Game over.

```
10 DIM A$(512),BOAT$(20),GRASS$(40),RV
$(12),BULL$(9)
20 GOTO 5000:REM ***MUSIC
30 BOAT$="♥♥<▶▶▶▶▶▶◀◀◀<<<┴┴┴♥♥"
40 A$="♥":A$(512)="♥":A$(2)=A$
50 BULL$="♥♥♥♥◢↑◢◢◢"
60 RV$="###$$!!$$$###"
70 GRASS$="#":GRASS$(40)="#":GRASS$(2
)=GRASS$
90 SC=0:SL=80:TB=13:HS=0:LI=3:BO=0.7
95 REM *** SET UP PLAYER MISSILE AREA
100 V=PEEK(134)+PEEK(135)*256
110 P=(PEEK(106)-16)*256+1024-PEEK(140
)-PEEK(141)*256
120 POKE V+3,INT(P/256):POKE V+2,P-256
*INT(P/256)
130 POKE 54279,PEEK(106)-16:POKE 559,6
2:POKE 53277,3:POKE 623,1
135 A$(30,50)=BOAT$
140 REM ***SET UP REDEF'ND CHARS
150 GOSUB 4000
160 GOSUB 3000:REM DISPLAY LIST
170 Y=120:POKE 53248,Y:POKE 704,54
180 FOR I=0 TO 20:PRINT "##############
##########$$!!$$$##########################":
NEXT I
190 SOUND 0,SL,6,6:SOUND 1,8,8,4:POKE
53278,0:FL=0:FIRE=0:TB=13
200 REM START MAIN LOOP
210 IF FL=1 THEN X=INT(8*RND(0)+3):RV$
(X,X)="▨"
220 PRINT GRASS$(1,TB);RV$;GRASS$(1,(3
9-TB-12))
230 RV$="###$$!!$$$###":FL=0
240 FL=(RND(0)>BO)
250 TB=TB+INT(3*RND(0)-1)
251 IF TB=0 THEN TB=1
252 IF TB=27 THEN TB=26
260 JS=STICK(0)
270 IF JS=11 AND Y>50 THEN Y=Y-2
280 IF JS=7 AND Y<200 THEN Y=Y+2
290 IF STRIG(0)=0 AND FIRE=0 THEN FIRE
=1:MX=50:POKE 53249,Y-1:MY=Y-1
300 IF FIRE=0 THEN 330
310 A$(256+MX,256+MX+9)=BULL$
320 MX=MX+4:IF MX>110 THEN FIRE=0:A$(2
56+MX,256+MX+9)="♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥"
330 POKE 53248,Y
340 IF PEEK(53252)<>1 THEN IF PEEK(532
52)<>5 THEN IF PEEK(53252)<>4 THEN 200
0
350 IF FIRE=1 THEN IF PEEK(53253)<>1 T
HEN IF PEEK(53253)<>5 THEN IF PEEK(532
53)<>4 THEN GOSUB 500
360 POKE 53278,0:GOTO 210
500 SOUND 2,10,0,14:SOUND 0,0,0,0:SOUN
D 1,0,0,0:HX=(MY-48)/4:HY=(MX-32)/8
510 COLOR 36:FOR I=-1 TO 1:FOR J=-1 TO
 1:PLOT HX+I,HY+J:NEXT J:NEXT I
520 POSITION 0,23:FIRE=0:POKE 53249,0:
A$(256+MX,256+MX+9)="♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥":SOU
ND 0,SL,6,8:SOUND 1,8,8,4
530 IF SC=250 OR SC=500 OR SC=750 OR S
C=1000 THEN SL=SL-10:BO=BO-0.1
540 SOUND 2,0,0,0:SC=SC+10:RETURN
2000 SOUND 0,0,0,0:SOUND 1,0,0,0:POKE
53278,0
2010 FOR I=0 TO 255:POKE 704,I:SOUND 2
,I,0,14:NEXT I:POKE 704,54:SOUND 2,0,0
,0:LI=LI-1
2020 POKE 53249,0:POKE 53248,0:GRAPHIC
S 18:POSITION 4,2:? #6;"SCORE = ";SC:
POSITION 4,4:? #6;"LIVES = ";LI
2030 IF LI=0 THEN 6000
2040 POSITION 4,6:? #6;"PRESS FIRE"
2050 IF STRIG(0) THEN 2050
2060 A$(256+MX,256+MX+9)="♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥
":GOTO 160
3000 GRAPHICS 0:POKE 752,1:POKE 82,0:P
OSITION 0,0:POKE 708,152:POKE 711,23
3010 POKE 756,CHSET/256
3020 DL=PEEK(560)+256*PEEK(561):POKE D
```



```
L+3,68:POKE DL+28,0
3030 FOR I=6 TO 27:POKE DL+I,4:NEXT I
3040 POKE 559,62:POKE 53277,3
3050 RETURN
4000 CHSET=256*(PEEK(106)-8):RESTORE 4
030
4010 READ A:IF A=-1 THEN RETURN
4020 FOR I=0 TO 7:READ B:POKE CHSET+A*
8+I,B:NEXT I:GOTO 4010
4030 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0
4040 DATA 1,255,255,255,255,255,255,25
5,255
4050 DATA 4,85,85,85,85,85,85,85,85
4060 DATA 3,170,170,170,170,170,170,17
0,170
4070 DATA 5,125,255,255,255,255,255,25
5,125
4080 DATA -1
5000 GRAPHICS 18:POSITION 3,1:? #6;"BO
ULDER TROUBLE":POSITION 4,4:? #6;
"by n farrier"
5010 POSITION 5,5:? #6;"MARCH 1984":P
OSITION 4,9:? #6;"press   start":R
ESTORE 5270
5020 POKE 53775,3:POKE 53768,0
5030 POKE 53761,168:POKE 53763,168:POK
E 53765,168
5040 Q=5080:BAR=5070:GAP=5090
5050 V0=53760:V1=53762:V2=53764
5060 GOTO 5100
5070 FOR A=1 TO 120:NEXT A:RETURN
5080 FOR A=1 TO 40:NEXT A:IF PEEK(5327
9)<>6 THEN RETURN
5085 SOUND 0,0,0,0:SOUND 1,0,0,0:SOUND
 2,0,0,0:POP :GOTO 30
5090 POKE 53761,160:FOR A=1 TO 5:NEXT
A:POKE 53761,168:RETURN
5100 FOR R=1 TO 2:IF R=2 THEN RESTORE
5270
5110 FOR T=1 TO 2
5120 READ A,B,C:POKE V0,A:POKE V1,B:PO
KE V2,C:GOSUB Q:READ A:POKE V0,A:GOSUB
 Q:READ A:POKE V0,A:GOSUB Q
5140 READ A:POKE V0,A:GOSUB BAR
5150 NEXT T
5160 FOR T=1 TO 2
5170 READ A,B,C:POKE V0,A:POKE V1,B:PO
KE V2,C:GOSUB Q:READ A:POKE V0,A:GOSUB
 Q:READ A:POKE V0,A:GOSUB Q:NEXT T
5180 READ A,B,C:POKE V0,A:POKE V1,B:PO
KE V2,C:GOSUB Q:READ A:POKE V0,A:GOSUB
 Q:GOSUB Q:GOSUB BAR:NEXT R
5190 FOR T=1 TO 2
5200 READ A,B,C:POKE V0,A:POKE V1,B:PO
KE V2,C:GOSUB Q:GOSUB GAP:GOSUB Q:GOSU
B GAP:GOSUB Q:NEXT T
5210 READ A,B,C:POKE V0,A:POKE V1,B:PO
KE V2,C:GOSUB Q:READ A:POKE V0,A:GOSUB
 Q:READ A:POKE V0,A:GOSUB Q
5220 READ A,B,C:POKE V0,A:POKE V1,B:PO
KE V2,C:GOSUB BAR
5230 READ A,B,C:POKE V0,A:POKE V1,B:PO
KE V2,C:GOSUB Q:GOSUB GAP:GOSUB Q:GOSU
B GAP:GOSUB Q
5240 READ A,B,C:POKE V0,A:POKE V1,B:PO
KE V2,C:GOSUB Q:READ A:POKE V0,A:GOSUB
 Q:READ A:POKE V0,A:GOSUB Q:GOSUB GAP
5250 READ A,B,C:POKE V0,A:POKE V1,B:PO
KE V2,C:GOSUB Q:READ A:POKE V0,A:GOSUB
 Q:READ A:POKE V0,A:GOSUB Q
5260 READ A,B,C:POKE V0,A:POKE V1,B:PO
KE V2,C:GOSUB BAR:RESTORE 5270:GOTO 51
00
5270 DATA 50,100,126,42,50,63,66,134,1
70,56,66,84,94,151,190,75,63,84,134,17
0,66,56,50,100,126,63
5280 DATA 47,75,94,50,84,100,56,94,112
,63,56,50,84,126,47,75,94,50,84,100,56
,63,63,89,112,66,63,56,66,170
6000 POSITION 4,8:? #6;"game over"
6010 POSITION 4,10:? #6;"PRESS fire"
6020 IF STRIG(0) THEN 6020
6030 A$(256+MX,256+MX+9)="♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥
":GOTO 5000
```

for ATARI



GOLD RUSH

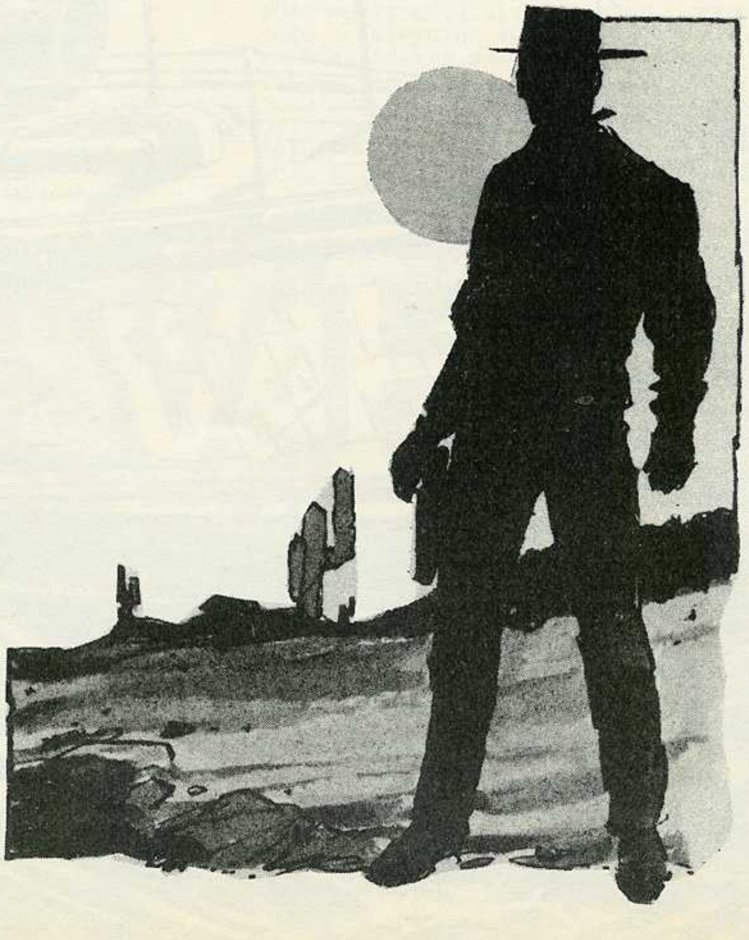
SPECTRUM

Du har mutat in land i norra delen av territoriet. Du är säker på att du hittat platsen där det finns guld. Massor av guld.

Men oturligt nog för dig har Jimmy the Kid hört rykten om att du sitter på den rikaste guldfyndigheten i mänsklighetens historia.

Nu måste du försvara dig mot honom. Terrängen är klippig, men kaktusar ger dig en chans att ta skydd. Programlistningen innehåller alla informationer du behöver för att spela Gold Rush.

```
   0 RANDOMIZE : DIM b$(2): DIM
s(2): FOR g=1 TO 2: LET s(g)=0:
NEXT g: LET s=0: GO SUB 9900: GO
 SUB 9000
   1 REM initialization
   2 PRINT #0;"Written by Simon
Johnson 1984": FOR q=1 TO 20: PR
INT AT q,0; INK 1;"█";AT q,31; I
NK 1;"█": NEXT q: PRINT AT 0,0;
INK 1;"████████████████████████████████
█";AT 21,0; INK 1;"████████████
████████████████████"
   5 LET k=+1: DIM p(2): DIM o(2
): DIM n(2): DIM m(2)
  10 LET p(1)=20: LET p(2)=1
  15 LET m(1)=1: LET n(1)=0: LET
 m(2)=0: LET n(2)=-1
  20 LET o(1)=1: LET o(2)=30
  21 REM random screen objects
  25 FOR v=1 TO 30: PRINT AT INT
 (RND*19)+1,INT (RND*29)+1; INK
4;"✝": NEXT v
  26 FOR v=1 TO 3: PRINT AT INT
(RND*19)+1,INT (RND*29)+1; INK 3
;"●": NEXT v
  27 FOR v=1 TO 20: PRINT AT INT
 (RND*19)+1,INT (RND*29)+1; INK
2;"$": NEXT v
  65 LET b$(1)="✱": LET b$(2)="✱
": PRINT AT p(1),o(1); INK 5;"✱"
;AT p(2),o(2); INK 5;"✱"
  66 PRINT AT 0,0; INVERSE 1;"PL
AYER 1 ";s(1);AT 0,20;"PLAYER 2
";s(2)
  67 REM mainframe
  71 BEEP .00001,68
  92 LET play=1: LET ink=IN 6348
6: GO TO 3000
 120 IF ink=254 THEN GO TO 5000
 121 IF play=1 THEN LET play=2:
LET ink=IN 49150: GO TO 3000
 122 IF play=2 THEN LET play=1:
IF ink=254 THEN GO TO 5000
 130 IF RND<.2 THEN GO SUB 1000
 140 GO TO 71
1000 LET qt=RND: LET h=INT (qt*1
9)+1: LET g=INT (qt*29)+1
1010 IF RND<.5 THEN GO TO 1500
1020 PRINT AT h,g;"✱": RETURN
1510 PRINT AT h,g;".": RETURN
2000 PRINT AT 0,9; PAPER 0; INK
7;s(1);AT 0,29;s(2): RETURN
2999 REM player movement
```



GOLD RUSH

```
3001 PRINT AT p(play),o(play);" "
3015 IF ink=239 AND p(play)+1<21
 THEN LET k=+1: GO SUB 4500
3020 IF ink=253 AND o(play)+1<31
 THEN LET k=+1: LET b$(play)="*"
: GO SUB 4000
3025 IF ink=251 AND o(play)-1>0
THEN LET k=-1: LET b$(play)="*":
 GO SUB 4000
3030 IF ink=247 AND p(play)-1>0
THEN LET k=-1: GO SUB 4500
3031 LET l=p(play): LET i=o(play
)
3032 IF ATTR (l,i)=62 THEN BEEP
.01,20: LET s(play)=s(play)+1: G
O SUB 2000: IF s(play)=20 THEN G
O TO 9600
3033 IF ATTR (l,i)=59 THEN GO SU
B 3500
3034 IF ATTR (l,i)=60 THEN GO SU
B 3500
3035 IF ATTR (l,i)=58 THEN GO TO
 8500
3050 PRINT AT p(play),o(play); I
NK 5;b$(play): GO TO 120
3500 LET p(play)=p(play)-m(play)
: LET o(play)=o(play)-n(play): R
ETURN
4010 LET o(play)=o(play)+k: LET
n(play)=k: LET m(play)=0
4020 RETURN
4520 LET p(play)=p(play)+k: LET
n(play)=0: LET m(play)=k
4530 RETURN
4999 REM player shoot movement
5000 LET w=o(play): LET r=p(play
): LET x=w: LET t=r: LET v=m(pla
y): LET b=n(play): IF b<>0 THEN
GO TO 5700
5020 FOR t=r+v TO r+(v*4) STEP v
5040 GO SUB 5800
5070 PRINT AT t,w;"!": BEEP .000
5,30: PRINT AT t,w;" ": NEXT t:
GO TO 121
5700 FOR x=w+b TO w+(b*4) STEP b
5720 GO SUB 5800
5750 PRINT AT r,x;"-": BEEP .000
5,30: PRINT AT r,x;" ": NEXT x:
GO TO 121
5799 REM     check if shot hit
             something
5800 LET o2=t: LET p2=x: IF ATTR
 (o2,p2)=58 THEN GO TO 8100
5810 IF ATTR (o2,p2)=61 THEN PRI
NT AT r,t;" ": GO TO 7000
5820 IF ATTR (o2,p2)=59 THEN LET
 j=2: BEEP .05,10: BEEP .05,15:
PRINT AT o2,p2;" ": GO TO 7000
5830 IF SCREEN$ (o2,p2)<>" " THE
N PRINT AT r,t;" ": GO TO 130
5840 RETURN
6999 REM work out which player
          is dead
7000 LET play=play+1: IF play=3
THEN LET play=1
7001 LET y=p(play): LET s=o(play
)
7002 IF j=2 THEN GO TO 8500
7009 REM print deteriaration of
 player
7010 FOR c=10 TO -10 STEP -1: PR
INT OVER 1;AT y,s;CHR$ (64+INT (
RND*26)): BEEP .05,c: NEXT c: GO
 TO 8540
7999 REM movement of indian
8000 FOR g=r+(t-r)+m(play) TO r
STEP -m(play)
8010 PRINT AT g,w;"*": BEEP .1,g
: PRINT AT g,w;" ": NEXT g: GO T
O 8500
8100 PRINT AT o2,p2;" "
8101 IF o2<p(play) THEN LET o2=o
2+1
8102 IF o2>p(play) THEN LET o2=o
2-1
8104 IF p2<o(play) THEN LET p2=p
2+1
8105 IF p2=o(play) AND o2=p(play
) THEN PRINT AT o2,p2; INK 5;"*"
: GO TO 8500
8106 PRINT AT o2,p2;"*": BEEP .1
,RND*5: BEEP .1,0: GO TO 8100
8110 PRINT AT r,z;"*": BEEP .1,r
: PRINT AT r,z;" ": NEXT z
8499 REM fight with snake or
 indian
8500 LET y=p(play): LET s=o(play
): FOR c=1 TO 10: PRINT AT y,s;b
$(play): BEEP .05,RND*10: PRINT
OVER 1;AT y,s; INK (RND*4);"*":
BEEP .05,RND*10
8510 PRINT OVER 1;AT y,s;"%": BE
EP .05,RND*10
8520 NEXT c
8521 PRINT AT y,s; INK 5;"*"
8530 IF RND>.15 THEN GO TO 8600
8535 REM death routine
8540 PRINT AT y,s;"+": GO SUB 98
00
8550 IF play=1 THEN LET a=1: LET
 s=2
8560 IF play=2 THEN LET a=2: LET
 s=1
8570 GO TO 9500
8600 LET s(play)=s(play)+1: GO S
UB 2000: IF s(play)=20 THEN GO T
O 9600
8610 GO TO 130
8999 REM instructions
9000 CLS : PRINT TAB (10); PAPER
 6; INVERSE 1; BRIGHT 1;"GOLD RU
SH": PRINT AT 0,8;"*";AT 0,20;"*
"
9010 PRINT '"Theres GOLD in dem
dare hills     and theres two o'yu
 after it andthey'll stop at not
hing to kill each other."
9020 PRINT "Dont hit or walk int
o an indian (*)or his snake($)."
: PRINT "His retaliation may pro
ve fatal"'"Hitting a beer barrel
(●) will     cause retaliation by
the indiansON YOUR OPPONENT(take
 note !!)"
9025 PRINT "If you kill an india
n or his      snake you are given
a gold coin"
9035 PRINT '"The town will slowl
y increase     its population of i
ndians         and gold"
```

```
9040 PRINT "The winner is the pl
ayer who outlives his oppenent o
r who         collects 20 gold pie
ces(.)"
9050 PRINT #0;"PRESS ANY KEY TO
CONTINUE": PAUSE 0: CLS
9060 PRINT TAB (10);"GOLD RUSH"'
'"CONTROLS..."
9070 PRINT '"PLAYER 1"''"2...RIG
HT"'"3...LEFT"'"4...UP"'"5...DOW
N"'"1...SHOOT"
9080 PRINT AT 5,18;"PLAYER 2"
9081 PRINT AT 7,18;"L...RIGHT";A
T 8,18;"K...LEFT";AT 9,18;"J...U
P";AT 10,18;"H...DOWN";AT 11,18;
"ENTER...SHOOT"
9090 PRINT AT 21,0;"PRESS ANY KE
Y TO CONTINUE": PAUSE 0: CLS : R
ETURN
9499 REM print on screen who is
 the winner
9500 GO SUB 9990: CLS : PRINT TA
B (10);"GOLD RUSH": PRINT '"PLAY
ER ";a;" IS "; INVERSE 1;"DEAD":
 BEEP 1,-30: PRINT ' INVERSE 1;"
PLAYER ";s; INVERSE 0;" IS THERE
FORE THE WINNER": BEEP .3,2: BEE
P .3,4
9520 PRINT AT 19,0;"PRESS 'Y' FO
R ANOTHER GAME"
9530 IF INKEY$="y" THEN BORDER 7
: PAPER 7: CLS : GO TO 2
9540 IF INKEY$="n" THEN PRINT US
R 0
9550 PAUSE 1: BORDER 0: BORDER 1
: BORDER 6: BORDER 1: BORDER 5:
BORDER 6: BORDER 1: GO TO 9530
9619 REM print how has collected
 20 coins first
9620 GO SUB 9990: CLS : PRINT TA
B (10);"GOLD RUSH": PRINT '' INV
ERSE 1;"PLAYER ";play; INVERSE 0
;" HAS COLLECTED 20  GOLD COINS
SO HE IS THE WINNER"
```

```
9630 FOR r=1 TO 5: BEEP .05,5: B
EEP .05,5: BEEP .05,7: BEEP .05,
7: BEEP .05,9: BEEP .05,9: BEEP
.05,7: BEEP .05,7: BEEP .05,5: B
EEP .05,5: NEXT r
9640 GO TO 9520
9799 REM data for death march
9800 RESTORE 9820: FOR r=1 TO 11
: READ a,s: BEEP .05,0: BEEP a-.
2,s: BEEP .05,0: NEXT r: RETURN
9820 DATA 1,0,.75,0,.25,0,1,0,.5
,3,.5,2,.5,2,.5,0,.5,0,.5,-1,1,0
9899 REM data for graphics
9900 RESTORE 9910: FOR q=USR "a"
 TO USR "g"+7
9910 READ e: POKE q,e: NEXT q: R
ETURN
9920 DATA 24,24,59,92,152,36,36,
66
9930 DATA 24,152,152,249,31,24,2
4,24
9940 DATA 48,56,116,191,116,56,7
2,132
9950 DATA 24,24,220,58,24,36,36,
66
9960 DATA 60,126,255,255,255,255
,126,126
9970 DATA 24,24,126,126,24,24,24
,24
9990 LET k$="
                ": FOR h=0 TO 21: P
RINT AT h,0; PAPER RND*7;k$: NEX
T h
9991 FOR g=1 TO 11: PRINT AT 11-
g,0; PAPER 7;k$;AT 10+g,0;k$: NE
XT g
9992 RETURN
9999 STOP
<028 DATA 32,120,96,48,24,62,82,
62
9989 REM colour screen clearance
9990 LET k$="
                ": FOR h=0 TO 21: P
RINT AT h,0; PAPER RND*7;k$: NEX
T h
9991 FOR g=1 TO 11: PRINT AT 11-
g,0; PAPER 7;k$;AT 10+g,0;k$: NE
XT g
```



TESTADE: 14 NYA SPEL! PASSAR NÅT DIG?

Under rubriken Senaste nytt testar vi i varje nummer alla spelkassetter som just kommit ut eller som snart ska komma.

Senaste spelnytt, alltså!

Vi poängbedömer kassetterna på följande sätt:

5 joysticks = Toppen
4 joysticks = Mycket bra
3 joysticks = Bra
2 joysticks = Godkänd
1 joystick = Dålig

Varje kassett bedöms på två sätt, dels spelvärdet och dels grafiken (spelutförandet). Totalt kan alltså en kassett få fem plus fem joystick. Första betyget står för spelvärdet, andra för grafiken. Med spelvärde menar vi spelidé och spelbarhet, med grafik förutom själva grafiken också om hur spelets idé utnyttjats, ljudeffekter och färger. Vi talar också om dels namnet på tillverkare och dels namnet på den spelmaskin vi använt. CBS/Atari 2600 betyder alltså att kassetten kommer från CBS, spelmaskin från Atari.

MONTEZUMA'S REVENGE

Parker Brothers
Ataris datorer & Commodore 64, Colecovision & Atari 2600
Cartridge och disk

spelvärde (5 joysticks) **grafik** (5 joysticks)

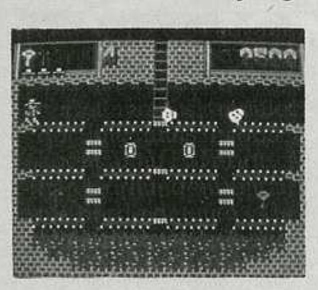
Robert Jaeger, som bara är 17 år, ligger bakom Månadens Spel: **Montezuma's Revenge.** Idéen är inte unik. Spel som **Shamus, Pharaoh's Curse** och nyligen **Spelunker** bygger på samma princip. Det handlar om att undersöka ett stort komplex av irrgångar och djupa valv utan att bli eliminerad av grottans förskräckliga invånare.

I Montezuma är farorna giftspindlar, ormar och rullande dödskallar men till din hjälp har du svärd, facklor och diverse olika nycklar. I datorversionerna är det 100 rum att undersöka. För att komma till vissa rum måste du leta efter nycklar som är utspridda över allt i den underjordiska pyramiden. Röda dörrar öppnas med röda nycklar, blå dörrar öppnas med blå nycklar o.s.v. Ibland krävs det flera nycklar för att komma ner djupare i denna underjordiska labyrint.

Längst ner i de djupaste och fuktigaste valven når inte ljuset ner. Här härskar mörkrets krafter. Enda sättet att få se dessa kamrars hemligheter är att försöka hitta den magiska facklan. Lyckas du med detta konststycke har du kommit en bra bit på väg mot den stora skatten och gåtans lösning... men fortfarande lurar stora faror på dig. Rasslande kedjor och glödheta eldar förföljer dig då du vandrar genom outforskad mark.

Grafiken är strålande i Montezuma's Revenge och precision då man flyttar på huvudpersonen. **Panama Joe,** med joysticken är millimeter-precis. Panama Joe hoppar, springer och klättrar med en elegant lätthet som får liknande spel att blekna av avund. Det tuffa ljudet höjer också spelet över medelnivån.

Panama Joe kan "dö" på två sätt... båda är lika finurligt konstruerade. Antingen faller han för högt och sprattlar då vid nedlaget till med benen i ett krampaktigt ryck som t.o.m Hacke Hackspett måste beundra. Det andra sättet uppstår då Panama Joe ramlar i elden. Då fräser det bara till och ett lättflyktigt ångmoln bildas. En vacker död.



Det här är förmodligen det närmaste man kan komma tecknad film med nuvarande datorteknik på "hemma nivå". Har du inte redan köpt Montezumas's Revenge så gå genast och gör det. Du kommer inte att ångra dig.

LARS-GÖRAN NILSSON

GHOSTBUSTERS

Activision/Commodore 64 (band)

spelvärde (3 joysticks) **grafik** (4 joysticks)

I det här spelet gäller det att tjäna pengar. Du ska starta ett företag som sysslar med spökbekämpning och på det viset tjäna mycket pengar. Men vad du inte vet (såvida du inte sett filmen) är att du dessutom ska rädda mänskligheten och strida mot den rena ondskan på bortaplan nämligen inne i Zuuls tempel. Spelet börjar med att du får köpa utrustning för 10 000 lånade dollar. En bil måste du ha, den dyraste och bästa har du inte råd med så

du får kanske välja en volkswagen istället. Sedan ska du inhandla spökfällor av diverse slag. När du handlat klart är det bara att ge sig ut i stan på jakt efter spöken. Du ser staden uppifrån och kan köra omkring på gatorna. Så fort du ser ett hus som börjar blinka ska du skynda dit för där finns ett spöke. Det är inte förrän nu du får riktig användning av din bil. Du ska trycka på knappen och dra spaken mot huset så kommer nästa scen upp där du ser bilen köra på gatan. Det tar en stund innan du kommer fram till huset. Under tiden kan du fånga en del spöken som dyker upp på gatan framför dig, om du köpt spöksugaren (en apparat som suger upp och oskadliggör spöken). När du kommer fram till huset så hoppar två medlemmar av spökligan ut och du ska försöka fånga in spöket som flyger omkring på skärmen. Placera först ut spökfällan och ställ en man på vardera sidan om den och skjut iväg laserstrålarna som tillhör den obligatoriska utrustningen. Glöm inte att det är ohälsosamt att korsa strålarna! När sedan spöket är rakt ovanför fällan trycker du på knappen varvid fällan utlöses och förhoppningsvis fångar in spöket. Om du missar dyker spöket ner och slemmar ner en av dina spökfångare och gör honom obrukbar. Om du misslyckas för ofta eller om fällorna tar slut så är det bara att återvända till högkvarteret för påfyllning. Målet med spelet är att tjäna över 10 000 dollar och gå in i Zuuls tempel, men vad som händer där tänker jag inte avslöja. Ett gott råd är att se filmen innan man spelar spelet annars vet man inte vad man ska göra, instruktionerna avslöjar inte mycket heller.

Grafik och ljud i Ghostbusters är mycket bra. Samma företag som gjorde rösten i Impossible mission har gjort den här också. Men den säger inte särskilt mycket bara när man dör: He slimed me! och naturligtvis GHOSTBUSTERS! Michael Jacksons melodi är naturligtvis med och den är mycket bra gjord. I inledningen finns till och med hela texten så att man kan sjunga med om man vill. Det är just detta som faktiskt är höjdpunkten med spelet, melodin och rösten. Spelet är bra men inte särskilt omväxlande. Det som gör spelet attraktivt är egentligen bara att det heter Ghostbusters och bygger på filmen som ju blivit en succé. Spelet är däremot ingen succé även om det säljer bra tack vare sitt namn.

PONTUS ÖSTERLIN

MOVIE MAKER

Reston/Interactive Picture Systems
Ataris datorer & Commodore 64 Disk 48K

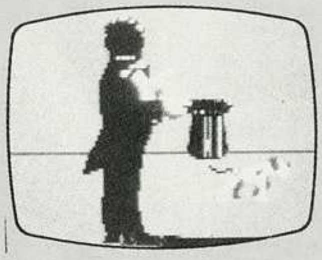
(Detta är inget spel) **spelvärde** **grafik**

Tidigare har vi tittat på några av de vanligast förekommande grafikprogrammen till hemdatorer. Det gemensamma för dessa är att man kan skapa stillbilder med hjälp av en joystick, ljuspenna eller ritbräde. Nu går det också att göra rörliga bilder med hjälp av **Movie Maker.**

Animerade filmer har alltid varit spännande att se. Fantasin hos tecknarna kan för det mesta spela fritt så att totalt ologiska skeenden verkar helt normala. Nu behöver du inte sitta stilla och beundra **Kalle Anka, Hacke Hackspett, Tom & Jerry** och alla andra tecknade "superstars"... nu kan du göra dina egna animerade filmer med egna stjärnor eller "låna" redan existerande dito.

Movie Maker fungerar så att du gör en rad stillbilder. Därefter sätter du dessa i den ordning du vill ha dem. Att få en gubbe att vandra tvärs över bildskärmen är ingen svårighet alls men räkna inte med att bli en ny **Walt Disney** på en kvart. Det krävs mer än så att sätta sig in i detta enormt flexibla program. Bara att sätta sig in i den 90-sidiga manualen. 0Det skall tydligen vara 90 sidor i avancerade programms manualer) och förstå den, kan säkert ta flera veckor. Ett trettiotal kommandon finns i Movie Maker för att skapa en fungerande filmsekvens. Du kan duplicera, spegelvända och zooma bilderna du gör. Du kan göra bakgrunder. Du kan göra texter och specialeffekter. Du kan lägga till och ta bort sekvenser. Du kan lägga på ljudeffekter. Du kan i stort sett göra allt en modern filmtecknare kan göra.

Movie Maker är som ett instrument. Det beror till stor del på vem som sitter framför tangenterna. Movie Maker har redan använts av professionella programmdesigners för att skapa mjuka rörliga bilder. Att programmet har kommit ut på marknaden den är bara att tacka och ta emot.



Att Movie Maker redan har kallats för klassiker är förståeligt. Ett bättre verktyg att skapa och lära sig förstå rörliga bilder finns inte. Är du intresserad av att sätta dig in i hur en filmskapare arbetar är Movie Maker den självklara lösningen.

LARS-GÖRAN NILSSON

IMAGIC 1-2-3

Imagic/Atari dator.

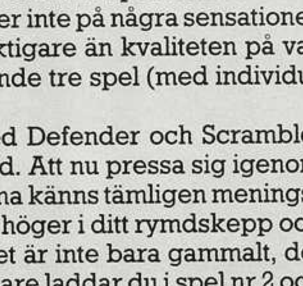
spelvärde **grafik**

Det kan inte hjälpas att det är med viss misstänksamhet man laddar i denna disc. Tidigare försök med fler spel i samma förpackning har oftast inneburit några enklare spel istället för ett riktigt bra. **Imagic 1-2-3** bjuder heller inte på några sensationer och återigen verkar antalet spel viktigare än kvaliteten på var och ett av dem. På menyn står följande tre spel (med individuella poäng inom parentes):

Laser Gates (2/3): Det började med Defender och Scramble. Därmed var en utmärkt spelidé född. Att nu pressa sig igenom den sextiotredje kopian på detta tema känns tämligen meningslöst. Du flyger alltså från vänster till höger i ditt rymdskepp och skjuter på allt som är i vägen. Spelet är inte bara gammalt, det är dessutom för lätt. Tio minuter senare laddar du i spel nr 2 och därmed är farliga missiler utbytta mot hamburgare och tårtbitar.

Quick Step (2/3): Du är en känguru som hoppar på olika ätbara föremål som rullar förbi i bild. Din motståndare (dator eller spelare 2) är en ekorre som av oförklarlig anledning har samma dumma idé. Här bjuds på mycket stress till ingen ytta. Med svettig panna mumlar du något om Frogger och laddar i det tredje spelet.

Wing War (3/4): Imagic borde nog ha bromsat de andra två spelen till förmån för detta. Här finns en egen idé och en spännande flygteknik som tar åtskilliga timmar att lära sig behärska. Djupt nere i en grotta kläcks ett ägg och ut kommer en stor drake. Du kan flaxa med vingarna med hjälp av actionknappen. Denna teknik känner vi igen från Joust (Atari) och Fathom (Imagic). Du kan nu flyga ut ur grottsystemet upp på land och vidare högt upp i himlen på din jakt efter ägg och kristaller. Spelet är läckert att titta på och innehåller också ett visst mått av strategi. Det är Wing War som håller Imagic 1-2-3 vid liv.



DICK BLOMBERG

DEADLINE

Infocom/Ataris datorer, Commodore 64, IBM PC, Apple II.

spelvärde (Enbart text) **grafik**

I de flesta textäventyr gäller det att utforska kusliga grottsystem eller besöka farliga äventyrsland. Skatter, magiska svärd och hemska drakar väntar på dig. Sagor och sciencefiction i all ära men ibland kan det vara skönt att stå med båda fötterna på jorden. I Deadline går det utmärkt att vara detektiv för en dag.

På morgonen den 8/7 1982 påträffas Mr. Marshall Robner död i sitt hem. Till att börja med ser det hela ut som en ren olyckshändelse, men nästa dag blir du ombedd att ändå undersöka saken. Klockan 8:00 påföljande morgon står du framför det Robnerska hemmet och du har nu exakt tolv timmar på dig att hitta tillräckliga bevis för att ett mord har begåtts. Varje kommando flyttar fram klockan en minut.

Fru Robner välkomnar dig vid ytterdörren och hon ger dig fria händer att vandra runt i husets två våningar samt omgivande trädgård. Förutom fru Robner träffar du sonen, en sekreterare, en hushållerska, en arbetskollega till den döde samt en gammal trädgårdsmästare. De rör sig alla oberoende av var du för tillfället befinner dig. Om du slår dig ner i vardagsrummet och låter tiden gå kanske sonen plötsligt kommer in kl. 14:18 och sätter sig för att läsa en bok.

Möjligheterna är oändliga. Du kan ta med föremål, ta fingeravtryck, be labbet om en analys av något (det kan ta upp till en halvtimme med resultatet), ställa frågor till personer i din omedelbara närhet, anklaga någon för något, sätta på en skiva eller strunta i hela fallet och ta en drink i finsoffan. Slutligen arresteras någon och om dina bevis för mord är tillräckliga har du varit en riktigt duktig detektiv. Besöket i det Robnerska hemmet är över för denna dag, den 10/7 1982. Det märkliga är bara att du med glädje skulle komma att återvända även den 11/7, 12/7, 13/7, 14/7...

DICK BLOMBERG

TRAINS

Spinnaker/Ataris datorer, Commodore 64, IBM PC, Apple II.

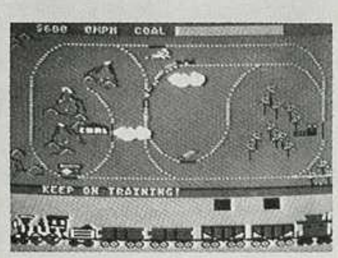
spelvärde **grafik**

För några tiotal år sen var en egen elektrisk tågbana höjden av lycka. Vissa fäder kunde förvandla ett helt rum till ett fantastiskt miniatyrlandskap som övriga familjemedlemmar endast fick betrakta på håll. Nu i hemdatorernas tidsålder får alla vara med och leka.

Trains ser till att börja med ut som dessa gulliga elektriska modelljärnvägar men bakom spelreglerna döljer sig en betydligt tuffare värld. Det du kör visar sig vara ett frustande ånglok med ett antal godsvagnar. Platsen är nordamerika för cirka hundra år sedan och allt du äger är detta tåg och 1000 $ i plånboken. Nu gäller det att fylla vagnarna med råvaror och köra dem till industrierna. Snabba leveranser gör plånboken fetare.

I början är det mycket att hålla reda på. Joysticken bestämmer tågets färdriktning och hastighet samt lägger om växlar. Med actionknappen sköter du i och urlastning. Mellanslagstangenten låter dig se hur tillgång och efterfrågan ändrar sig på olika platser. För att t ex göra en bra oljeleverans åker du till en rik oljekälla, placerar tankvagnen exakt under den, tankar och åker sedan till ett raffinaderi som har underskott på olja. Men kör fort och välj rätt väg. Plötsligt behövs kanske mer timmer vid en annan industri. Uppe till höger visar en pelare din kolförbrukning. Bara den som har tjänat bra med pengar har råd att köpa mer kol och på så vis kunna fortsätta spelet.

Det finns åtta olika spelplaner med allt mer komplicerade leveransförhållanden. I Trains sätts de flesta spelegenskaper på prov. Du måste vara snabb, exakt, strategisk och ekonomisk för att lyckas med detta elektriska ånglok. Den som tycker om tåg men ogillar ovanstående egenskaper bör överväga att snarast byta sin dator mot en begagnad modelljärnväg.



DICK BLOMBERG

IMPOSSIBLE MISSION

Epyx/Commodore 64 (disk).

spelvärde **grafik**

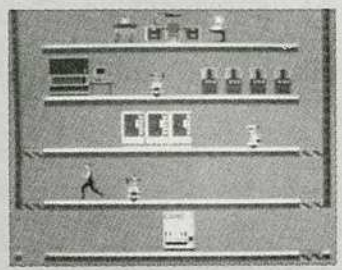
I det här spelet ska du rädda världen från den ondskefulle Atombender som hotar världen genom sina atombomber. Hans vrede mot hela vår civilisation väcktes då han spelade ett datorspel. Han hade bara ett par ynka poäng från att nolla spelet och få över en miljard poäng då det blev ett strömavbrott (man kan nästan förstå honom). Som spion har du fått uppdraget att stoppa honom inom 6 timmar annars kan hela världen inklusive du själv hälsa hem. Till din hjälp har du fått en minidator som hjälper dig hålla reda på hur lång tid du har kvar och vilka kodord du hittat.

Spelet går ut på att hitta alla delarna av det kodord som stoppar förintelsen. Delarna ligger utspridda i Atombenders högkvarter där du befinner dig. Det finns 36 olika rum i byggnaden och du måste leta igenom varenda möbel och pinal på din jakt efter ledtrådar. Vad värre är finns det livsfarliga robotar i rummen som är helt inställda på att förgöra dig. Det finns olika typer av robotar, vissa är ganska harmlösa medan andra är utrustade med elektriska dödsstrålar och raffinerade system att upptäcka människor med. Det enda vapen som finns mot dessa otäckingar är ett kodord som sätter robotarna ur funktion för en kort stund. Under tiden kan du söka igenom rummets möbler efter fler ledtrådar. Rummen är uppbyggda så att de olika möblerna står uppe på avsatser som du kan nå genom olika hissar som finns till ditt förfogande. När inte hissarna räcker till måste du beräkna avstånd och hoppa till de olika avsatserna. Om du hoppar fel kan det gå så illa att du kanske trillar rakt ner i ett hisschakt och förlorar ett liv eller att du råkat lämna alla hissarna kvar på det övre planet och inte kan komma upp igen. Det finns ett botemedel mot det sistnämnda problemet nämligen ett trevligt kodord som nollställer hissarna till deras ursprungliga läge.

När du tror att du hittat tillräckligt med ledtrådar är det dags att använda din minidator för att pussla ihop ledtrådarna och få fram bokstäver till själva kodordet. Ledtrådarna är egentligen små datakort som skurits sönder i fyra pusselliknande bitar. Bitarna kan du vända och vrida på allt för att göra det svårare. Om du klarar att pussla ihop och få fram ett helt datakort så försvinner de fyra bitarna och istället kommer det upp en bokstav längst ner på skärmen. Du har klarat av en av de nio bokstäverna i ordet. Om du någon gång skulle hinna med att få fram hela ordet ska du gå in genom en dörr i ett av rummen som leder till Atombenders högkvarter och då har du räddat världen och klarat spelet. Men lätt är det inte!

Grafik och ljud i det här spelet är rent fantastiskt. Spionen som man styr är av Epyxklass, otroligt fint animerad och när han hoppar så hoppar han inte bara upp i luften och nöjer sig med det utan han hoppar framåt samtidigt som han gör en volt i luften och landar på fötterna. Det hela ser mycket realistiskt ut. Det är samma känsla som hos animationen av människorna i Summer games. Ljudet är inte illa det heller. Inga fina melodier men däremot en datorröst som är mycket realistiskt gjord med dramatiska betoningar och råa skratt när man dör. Datorn inleder med att låta Atombender säga: Another visiter? Stay a while, stay forever! Tro mig det låter grymt bra, man märker att tekniken går framåt.

Själva spelet Impossible mission är ett annorlunda spel där man visserligen får poäng men ändå har ett bestämt mål. Dessutom är det så proffsigt gjort att man knappt vill lägga av förrän man klarat det och ser vad som händer då. För att man ska ha en sportslig chans att hinna lösa spelet innan tiden tar slut så gör man bäst i att försöka rita av pusselbitarna och se vilka som passar ihop så man vet detta innan spelet börjar. Det var i alla fall så jag klarade det. När man väl löst spelet så mister man lite av nöjet med det men då kan man försöka slå rekord och klara av det så snabbt som möjligt. Kort sagt Impossible mission är ett roligt och mycket proffsigt spel som räcker länge.



PONTUS ÖSTERLIN

MATCH POINT

Psion/Commodore 64, Spectrum (band).

♟♟♟♟♟ spelvärde ♟♟♟♟ grafik

Hittills har det varit ganska ont om bra sportspel till 64:an. Visserligen har det kommit en hel del roliga olympiska spel men inga bra fristående sportgrenar utom möjligtvis Commodores eget Soccer och deras senaste basket. Nu har det i alla fall kommit ut ett mycket bra tennis med riktiga regler och utmärkt grafik. Match point är ett proffsigt tennisspel översatt från Spectrum till 64:an.

Spelet börjar med att man får välja snabbhetsgrad (1-3) och om man vill spela mot datorn eller en mänsklig motståndare. Det senare är klart roligast. Datorn spelar mycket bra men det är inte så roligt. Sedan finns det också en demonstrationsvariant där man kan sitta och titta på en match mellan två datorstyrda spelare. När man är klar med väljandet får man skriva in sitt namn (8 bokstäver) och sedan är det bara att sätta igång.

Grafiken på spelplanen är mycket detaljerad med publik, poängtavla, domare, linjemän, bollkallar och fint animerade spelare. Det ser ut att vara en match mellan Sverige och England av flaggorna att döma. Det finns olika sätt att få iväg en serve. Beroende på hur man håller joysticken när man trycker iväg serven kan man få en mjuk, hård, höger eller vänsterserve. Hur en returnering av en boll blir beror på hur man förhåller sig till bollen och var på racketen bollen hamnar. Genom att trycka på knappen svingar man racketen och får förhoppningsvis iväg en lyckad boll. Om man däremot trycker på knappen när bollen inte är i närheten byter ens spelare sida. På det viset kan man få både forehand och backhand slag. Som ni kanske märker av beskrivningen så är det hela ganska komplicerat men för den delen har spelet inte blivit svårt, bara en aning slumpmässigt i sin styrning av bollen. Man märker dock efter ett tag att övning ger färdighet så en del skicklighet kan uppnås i det här spelet. Vad som gör Match point till ett sånt roligt och originellt tennisspel är de många små detaljerna. Man kan t ex göra dubbelfel, slå bollen i nät och slå ut bollen. Vad som händer när bollen hamnar i nät kan ni väl själva räkna ut? Det är detaljerna som gör spelet. Vinnaren får t o m en överraskning i slutet. Match point är ett snyggt och proffsigt tennis som man kan ha roligt med i månader, särskilt om man är flera stycken.

PONTUS ÖSTERLIN

SPY HUNTER

Sega, US Gold/Atari, Commodore 64, Apple, IBM PC Disk och Cartridge.

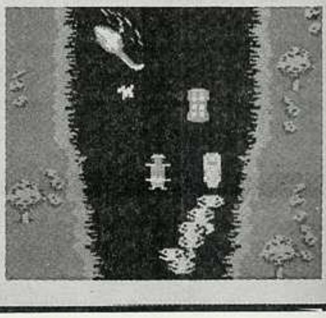
♟♟♟♟ spelvärde ♟♟♟♟ grafik

I Spy Hunter får du chansen att vara med om hisnande biljakter som hemlig agent. Men det blir inte lätt, för fienden finns överallt: på land, till sjöss och i luften!

Sega gjorde nog ett klipp när de köpte rättigheterna till Spy Hunter, ett av USA's framgångsrikaste arkadspel under 1984 från det stora arkadspelföretaget Bally/Midway.

Spy Hunter går ut på att hålla sig undan från olika sorters fiender i både bil och båt. Spelet börjar med att en lastbil kommer och lastar av dig vid sidan av vägen. Sen bär det av! Till en början är du bara utrustad med maskingevär som du endast kan skjuta framåt med. Under spelets gång dyker det dock upp andra lastbilar som innehåller olika saker till hjälp för vår hjälte. Åk in i en sådan och du får tillgång antingen till rökridåer, värmesökande missiler eller hal olja. För att kunna använda någon av dessa specialvapen måste du använda joystick #2. Rökridåer och olja släpps ut bakom bilen för att sätta stopp för fiender som börjar komma för nära. Missilerna används endast för att skjuta ner den annars osårbara helikoptern som bombar dig hela tiden. Andra fiender är The Road Lord, som inte kan skjutas ner, utan måste tacklas av vägen för att dö. Sen finns det en otäck skåpbil som kommer att skjuta dig vid första bästa tillfälle. Den här bilen kan både skjutas och tacklas av vägen, vilket man vill. Sen finns det en annan ruskig bil som man helst inte bör komma i kontakt med. Den har nämligen rakbladsvassa knivar på sina hjul! Den här bilen bör helst skjutas ner, men med lite tur går det att tackla av även denna bil. Mycket fiender. Men även civilbilar och motorcyklister finns på vägarna. Om du skjuter ner någon av dessa får du dock inga poäng, ej heller om du tacklar av dem. Vägen ändras hela tiden. Det kommer kurvor, vägen blir smalare, man kommer upp på broar, vägen blir hal m m. Efter ett tag kommer man också till ett båthus där man kan lämna sin bil och få kontroll över en motorbåt. Men man är inte säker här heller. Helikoptern finns även här och förpestar tillvaron, plus båtar som lägger ut minor i din väg. Och sen finns det en annan sorts båt som är direkt livsfarlig. Den skjuter snabba torpeder mot din båt och lämnar inget åt slumpen. Om du ändå skulle klara dig förbi dessa kommer du till ett nytt båthus och kan ta dig upp på torra land med livet och bonuspoäng i behåll.

Spy Hunter är ett mycket bra spel med mycket action som jag tror de flesta gillar. Spelet är väldigt omväxlande och det tar lång tid innan man tröttnar på det. Grafiken är väldigt bra, mycket detaljer och färger. En bra melodi spelas under spelets gång, vilket inte gör intrycket sämre och övriga ljudeffekter är också bra. I det här spelet används två joystickar av samma person. Det verkar kanske svårt men Sega har löst det problemet också. Med i förpackningen finns nämligen en liten låda med plats för två joysticks, vilket gör det lättare. Jag rekommenderar Spy Hunter till alla er som gillar snabba actionspel och tuffa biljakter.



DANIEL TÖRNQVIST

BEACH-HEAD

US Gold, Access/Commodore 64 (tape, disk), Ataris datorer (disk 48 K).

spelvärde **grafik**

Beach-Head är ett krigsstrategispel med mycket action i. En fridfull ö är ockuperad av en diktator och hans trupper. Din uppgift är att landstiga på ön och hitta och förstöra deras fästning **Kuhn-Lin.** Beach-Head består av sex olika sekvenser och varje är ett litet spel för sig. Först får man se en flygbild där man skall landstiga med 10 fartyg. Då kan man välja mellan två olika strategier. Antingen väljer man en frontattack eller att navigera igenom den farofyllda gömda tunneln. Fördelen med att åka genom tunneln är att a) fienden är oförberedd på din attack och därmed blir det lättare. b) Man får betydligt mer poäng. Men i tunneln skjuts torpeder mot dina fartyg och det blir betydligt svårare. När (om) du förlorar alla dina fartyg är spelet slut. I nästa sekvens sitter du i ett av fartygen (som i **Star Raiders**) med en luftvärnskanon och skall försvara dig mot anfallande flygplan som kommer från ett hangarfartyg längre bort. Om du har gjort en frontattack kommer flygplanen att vara många fler. Om du överlever denna attack, börjar sjöslaget. Fientliga fartyg bombar dig hela tiden och för dig gäller det att slå tillbaks med samma medel. Här används ungefär samma spelteknik som i föregående sekvens, men här måste man också bestämma avståndet exakt. Här blir det också lättare om du har valt den gömda tunneln. När du klarat av det här ska du landstiga med de skepp du har kvar. Den sista biten fram till fortet tar man sig med hjälp av tanks. Varje fartyg som du landstigit med har med sig två tanks, så ju bättre du klarat dig tidigare, desto bättre klarar du dig nu. Med dina tanks ska du nu ta dig till Kuhn-Lin. Den här delen spelas ungefär på samma sätt som t ex **Scramble.** Du måste akta dig för minor, kulsprutenästen, fiendetanks, bunkrar m m. När du väl nått Kuhn-Lin, ändras spelet igen till samma perspektiv som vid flygplanen och sjöslaget. Nu måste du träffa Kuhn-Lin tio gånger på de tio måltavlor som finns för att förstöra det. Men Kuhn-Lin är skyddat av en stor kanon som aldrig missar, så det behövs en stor styrka tanks för att klara det. Men sen ger fienden upp.

Beach-Head är ett mycket svårt spel till en början. Man får sitta åtskilliga timmar för att klara det. Det kan också vara jobbigt att börja om från början, för det tar lång tid att spela bara en enda gång. Det finns också en tio-i-topp lista i spelet och highscoren sparas på disken om man vill. Också en pausfunktion finns. Uppföljaren till Beach-Head, **Raid Over Moscow**, har just kommit ut i USA och England. Det sägs vara ännu bättre än Beach-Head. Om du letar efter ett actionspel med lite taktik och strategi, välj Beach-Head!



DANIEL TÖNRQVIST

FROGGER II THREE DEEP

Parker Brothers
Ataris datorer & Commodore 64, Colecovision & Atari 2600. Cartridge

spelvärde **grafik**

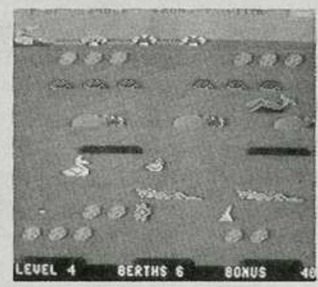
Frogger är en klassiker. Att göra en uppföljare är naturligt. Resultatet heter också följdriktigt **Frogger II.**

Till skillnad från Frogger, som består av en spelplan, så innehåller Frogger II tre scenarier. Den första planen påminner om original-Frogger. Här gäller det att simma hem tre grodor till de väntande stockarna som finns vid vattenytan utan att hamna i gapet på krokodilerna. Som groda kan du simma i vattnet... men se upp! Du driver med vattnet som flyter förbi. Har du tur kan du lifta med en vänligt sinnad sköldpadda. Den andra planen dyker upp då du hoppar över stockarna. Här simmar valar, flodhästar och ankor som du måste undvika. Din räddning är en boj som bogseras fram överst på bildskärmen. Hoppa i den och du är räddad för stunden.

För att nå den tredje planen måste du ta en flygtur med ankmamman. Hoppa upp på hennes rygg och segla iväg till slutmålet. Men se upp med hennes näbb... den kan vara dödligt farlig!

Den tredje scenen utspelas i luften. Här skall du försöka att åka snålskjuts på de förbiflygande fåglarna utan att ramla av eller bli uppslukad av den flygande dinosauren.

Frogger II är ett småtrevligt och "gulligt" familjespel som känns aningen gammalt. Hade spelet kommit ut för två år sedan hade betygsättningen blivit högre. Nu när det är det 1985 och vi har blivit bortskämda med spel som **Boulder Dash** och **Montezuma's Revenge**... då räcker Frogger II inte ända fram.



LARS-GÖRAN NILSSON

AEROBICS

Spinnaker/Ataris datorer & Commodore 64. Disk 48 K.

(Detta är inget spel) **spelvärde** **grafik**

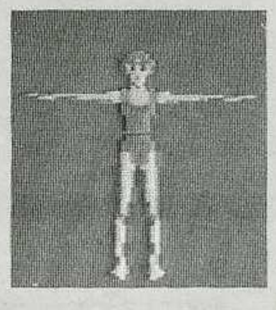
Ett-två-sträck, tre-fyr-sträck, vänster-tänj, höger-tänj, vrid-böj, hoppa-rulla, ett-två-tre-fyr...

Nu behöver vi som har en Atari dator eller Commodore 64 inte längre låta Jane Fonda eller Susanne Lanefeldt styra våra gymga-övningar. Nu har **Aerobics** kommit! På en dubbelsidig disk, fullproppad med rörelseövningar, finns nu ett mycket genomtänkt och välgjort gymnastikprogram som är framtaget av **Interactive Picture Systems, Inc.** och säljes genom det Amerikanska mjukvaruföretaget **Spinnaker.**

Aerobics består av tre nivåer: Beginner (35 min), Intermediate (60 min) och Advanced (80 min). Dessutom finns 15 olika "A La Carte" rutiner som koncentrerar sig på olika delar av kroppen. Rygg, armar, ben, nacke eller höfter kan få sig en specialbehandling... det är bara att välja från menyn. Manualen på 90 sidor ger många exempel på hur alla rörelser skall genomföras. Det finns också en sektion som tar upp andning, klädsel och andra praktiska detaljer vid själva utförandet. Ett och två strumpan på...

Hur går det då till att genomföra en "session"? Jo... Sätt på dig gympa-kläderna, ladda i disketten, välj lämpligt program från menyn och följ instruktionerna. Snart kommer en datoriserad skönhet fram, med pannband och allt. Tillsammans med suverän dator-disko visar hon dig hur rörelserna skall se ut. Först uppvärmning, sedan själva programmet och till sist en avslappande nedtrappning.

Vem behöver Susanne Lanefeldt och TV-gympa nu då det finns robot-gympa! Är detta den andra generationens Break-dance som är på gång?



LARS-GÖRAN NILSSON

GYRUSS

Parker Brothers
Ataris datorer & Commodore 64, Colecovision & Atari 2600.
Cartridge

♟♟♟♟ spelvärde ♟♟♟♟ grafik

Det finns nya, bra skjutspel trots att de är sällsynta. Ofta är det sämre varianter på redan existerande arkadspel. **Gyruss** tillhör dessbättre inte den kategorin.
Parker Brothers Gyruss, som kommer från den japanska tillverkaren Konami, är i det närmaste en kopia av arkadspelet **Galaga...** men det är ingen dålig kopia. Gyruss är ett snyggt, action-laddat rymdäventyr med gasen i botten hela tiden. Här flyger meteorer, sateliter och fiendeskepp omkring i ett rasande tempo. Allting till ackompanjemang av Bach-musik.

Du rör dig i en cirkel runt spelplanen och skjuter mot mitten från alla håll. Då du når fram till en planet får du en gratisrunda... Målet är att nå fram till jorden, men du måste passera planeterna Neptunus, Uranus, Saturnus, Jupiter och Mars innan du når fram.

Tycker du att de nya spelen blivit alltför gulliga och saknar fart och fläkt? Då skall du leta efter Gyruss... men spänn fast säkerhetsbältet hårt innan du ger dig ut i det oändliga rymdlandskapet.. för här går det undan.

LARS-GÖRAN NILSSON

UP'n DOWN

Sega & US Gold/Atari, Commodore 64, Apple, IBM PC Disk & Cartridge.

♟♟♟ spelvärde ♟♟♟ grafik

I det här spelet gör det inget om man kraschar. Spelet går faktiskt ut på det! Det gäller att samla ihop de tio flaggor som finns utplacerade på banan som scrollar uppåt och neråt. Detta skulle vara en lätt uppgift om det inte fanns andra bilar i banan som är ute efter att krossa dig. Det finns två sorters bilar, såna som kommer bakifrån och såna som kommer framifrån. Om någon av dessa kör på dig, mister du en av dina fem bilar. Men du kan vända på steken och hoppa på dem istället och på så sätt krossa dem. Du kan också hoppa över till vägen bredvid om du ligger illa till. Du kan köra både framåt och bakåt, men du kan endast hoppa framåt och rakt upp, inte bakåt. När man kört ett tag kommer man upp på kullar och får akta sig för stora klyftor. Du kan också tjäna bonuspoäng genom att ta någon av de bonusföremål som finns utplacerade (endast diskversionen). När du klarat alla flaggor kommer du till nästa nivå (cartridge versionen innehåller fyra nivåer, medan diskversionen innehåller sex).

Up'n Down är ett ganska svårt spel och det tar ganska lång tid att lära sig den ganska svåra och annorlunda speltekniken. Grafiken och animationen på ens egen bil är mycket bra men grafiken på bakgrunden och fiendebilarna är tråkig och färglös. Tyvärr är spelet lite flackigt och ibland kommer fiendebilar fram från tomma intet vilket inte gör spelet bättre. Men jag tror att det är en smaksak om man gillar det här spelet eller inte. En del gillar det här spelet, andra inte.



DANIEL TÖRNQVIST

HIGH SCORE

STEFAN REXEUS	
MINE STORM	3749650
SOLAR QUEST	412400
HYPERCHASE	9.76
BERZERK(VECTREX)	24510
STAR TREK	542200
STAR HAWK	218000
ARMOR ATTACK	352500
FORTRESS OF NARZOD	41000
POLE POSITION	142000
CENTIPEDE	1521984
VIDEO PINBALL	242300
GALAXIAN	156000
WIZARD OF WOR	75600
RIVER RAID	226530
DIG-DUG	5793370
X-MAN	31210
DANIEL JANSON	
MOON PATROL	246850
SEAQUEST	227740
MEGAMANIA	999999
TUTANKHAM	3647
ANDREAS MATTSSON	
LOOPING	997450
KENNETH ALSVED	
POLE POSITION(DATOR)	109800
CHOPLIFTER	64
STEFAN SöRMAN	
BERZERK	110000
MAGNUS MATTIASSON	
VENTURE	5680800
PETER FRISK	
Q*BERT(ATARI DATOR)	136875
JONAS HOLMQVIST	
PHOENIX	364270
STAR RAIDERS	STAR 3
JOHAN SVAHN	
ZAXXON	543700
JöRGEN HANSEN	
MEGAMINIA	999999
Q*BERT	630000
BATTLEZONE	999000
PAC-MAN	1843725
KEYSTONE KAPERS	999999
VANGUARD(1A)	823600
MS.PAC-MAN(1A)	523620
DEMON ATTACK	3725915
ASTEROIDS	2152234

SPACE INVADERS	132740
MARKUS FURHCERT	
LOCK'N'CHASE	109960
ICE TREK(LäTTASTE)	18940
NOVA BLAST(ADMIRAL)	112850
HENRIK SVEDLUND	
FROGGER(1B)	11783
MARCEL MAKAI	
GOLF.INTELLIVISION	40 SLAG
JOHAN LIND	
JOUST	241800
LASSE ÅSTRöM	
PAC-MAN(20 MIN)	21230
MIKAEL OCH BJöRN	
JAWBREAKER	252270
KRISTOFFER LUNDQVIST	
DODGE'EM	1080
INDY 500(8A)	50p.+13s
GöRAN ROHLIN	
MINER 2049er	242800
MANJIT SANDHU	
DECATHLON	10525
JAN PUNNA	
VIDEO PINBALL	977000
PATRIK OHLSON	
JOUST	461150
ZEPPELIN	38650
DIAMONDS	1775
CAVERNS OF KHAFKA	3750000
O'RILEY'S MINE	1209500
POLE POSITION.VARVTID	52"00
ANDERS ENGLUND	
BONZO	3980
QUACKERS	5010
ANTI	9890
MOONS OF JUPITER	130000
SNAKMAN	702070
CYCLONS	3960
SEAWOLF	1200
MARS INVASION	510
ALIEN	1200
MYRIAD	63850
SEIGE	2100
FREDRIK INGVARSSON	
ATLANTIS(1)	543750
CIRCUS ATARI(1B)	11960
DANIEL MöLLBERG	
SKIING(3)	27.86
JESPER BERGGREN	
ENDURO	1247.8

JOHNNY LINDHOLM	
SPACE FURY(1)	635339
PITFALL	113974
THOMAS SVENSSON	
LADY BUG(1)	2140520
DONKEY KONG JR(1)	842300
MR.DO!	1057840
JONAS HOLMQVIST	
PHOENIX	364270
STAR RAIDERS	STAR 3
DEFENDER(10A)	3426000
MISSILE COMMAND	918200
JUNGLE HUNT(1A)	47200
BOWLING(3A)	256
KENNETH BENJAMINSSON	
GULDGRÄVAR-JOE	1452
MARCUS HOLM	
ADVENTURE 63 GGR I RAD	
JOAKIM HÅKANSSON	
SUBMARINE COMMANDER	21580
ANDERS MöLLER	
KANGAROO(2)	171200
CENTIPEDE(1)	236873
MINIATURE GOLF	13 SLAG
NIKLAS NYSTRöM	
SMURF	2000000
DONKEY KONG	3158760
MOUSE TRAP	6000000
COSMIC AVENGER	151760
TURBO	1006640
JOHAN BORG	
YAR'S REVENGE	11601511
CHOPPER COMMAND	999999
LARS WAHLGREN	
CARNIVAL	140760
PEPPER II	5533400
SUPER BREAKOUT(3B)	4279
KABOOM	10586
GORF	36710
OINK(1B)	89628
SPIDER FIGHTER	423990
STAMPEDE(1)	6544
DRAGONFIRE(1B)	12060
THE EMPIRE...(1B)	4665
PLAQUE ATTACK	41220
DEMONS TO DIAMONDS	12076
DANIEL JANSSON	
BURGERTIME	242500
MANIC MINER	137722

Slår du nåt av rekorden? Skicka in din resultat. Helst med bild. Eller med intyg. Och svårighetsgrad. Joystick, Box 6043, 102 31 Stockholm 6.

TIDIGARE TESTADE SPEL

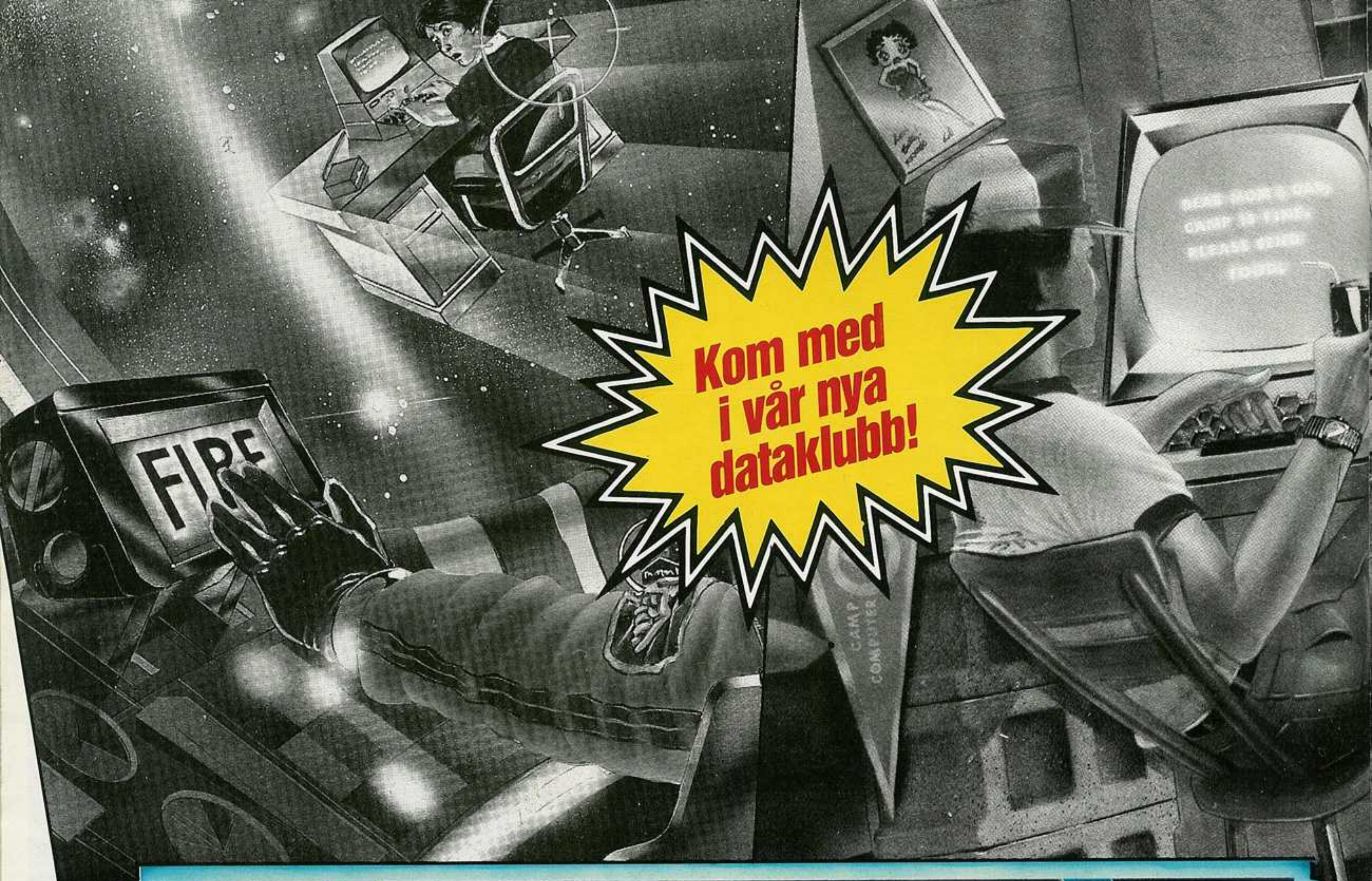
Vi får ofta förfrågningar om olika äldre spel. Är det ett bra spel? Har vi testat det? Här följer en sammanställning över alla testade spel i tidigare nummer. Observera att vissa spel finns både för TV-spel och datorer. I sådana fall är det det först angivna systemet vi har testat.

Spel	Fabrikat	System	Poäng	Test i nr.
Advanced Dungeons & Dragons/ Treasure of Tarmin	Mattel	Intellivision	5/5	4-84
Ardy The Aardvark	Datamost	Com 64/Atari dator/ Apple II	3/3	6-84
Asterix	Atari	Atari 2600	2/3	1-84
Astro Chase	First Star	Com 64/Atari dator	3/5	2/3-84
Battle Zone	Atari	Atari 2600	3/3	2-83
B.C's Quest For Tires	Sierra On-Line	Atari dator	4/3	6-84
Blackhawk	Thorn EMI	Com 64	4/4	6-84
Bomb Squad	Mattel	Intellivision	4/4	6-84
Boulder Dash	First Star	Atari dator/Com 64/ Apple II	5/5	5-84
Bristles	First Star	Com 64/Atari dator	4/5	2/3-84
Bruce Lee	Datasoft	Atari dator/Com 64/ Apple II	4/4	5-84
Bump'n' Jump	Mattel	Intellivision	4/4	2/3-84
Bump'n' Jump	CBS	Colecovision	4/3	6-84
Burger Time	Mattel	Intellivision	5/4	1-83
Dallas Quest	Datasoft	Com 64/Atari dator	4/5	5-84
Dan Strikes Back	English Software	Atari dator	3/4	5-84
Destructor	CBS	Colecovision	2/3	6-84
Dig Dug	Atari	Atari 2600	2/3	1-84
Dig Dug	Atari	Atari dator	4/4	2/3-84
Donkey Kong	Atari	Atari dator	4/5	2/3-84
Donkey Kong Jr.	CBS	Colecovision	5/4	2-83
Dukes Of Hazzard	CBS	Colecovision	4/4	6-84
Encounter!	Synapse	Com 64/Atari dator	3/3	4-84
Flight Simulator II	SubLogic	Atari dator/Com 64 Apple II	5/5	6-84
Fortress Of Narzod	Vectrex	Vectrex	3/3	1-84
Frenzy	CBS	Colecovision	3/3	5-84
Galaxian	Atari	Atari 2600	2/4	2-83
Gateway To Apshai	Epyx	Atari dator/Com 64	5/3	5-84
Gorf	CBS	Colecovision	3/3	2-83
Gumball	Broderbund	Atari dator/ Apple II	3/4	6-84
Happy Trails	Activision	Intellivision	5/4	1-84
H.E.R.O.	Activision	Com 64/Atari dator/ Spectrum	4/3	6-84
The Hulk	Adventure International	Com 64/Spectrum/ Atari dator	4/4	6-84
Jet Boot Jack	English Software	Atari dator	4/4	5-84
Joust	Atari	Atari 2600	3/2	2-83
Joust	Atari	Atari dator	4/4	5-84
Jumpman	Epyx	Atari dator	5/4	1-84
Jumpman Junior	Epyx	Colecovision/Com 64/ Atari dator	5/4	5-84
Jungle Hunt	Atari	Atari 2600	3/2	1-83
Jungle Hunt	Atari	Atari dator	2/4	5-84
Kangaroo	Atari	Atari 2600	3/2	2-83
Keystone Kapers	Acitivision	Atari 2600	4/5	1-83
Lazy Jones	Terminal Software	Com 64	3/4	6-84
Loco	Alligata	Com 64	3/4	5-84
Looping	CBS	Colecovision	4/5	1-84
Manic Miner	Software Projects	Spectrum	5/4	2/3-84
Mario Brothers	Atari	Atari 2600	3/2	2/3-84
Mask Of The Sun	Broderbund	Atari dator/Com 64	5/4	6-84
Masters of The Universe	Mattel	Intellivision	4/4	4-84
Maziacs	OK' Tronics	Spectrum	4/4	2/3-84
Millipede	Atari	Atari dator	5/5	4-84
Mission X	Mattel	Intellivision	3/5	2/3-84
Moon Patrol	Atari	Atari 2600	4/2	2-83
Mr. Do!	CBS	Colecovision	4/4	1-84
Mr. Robot And His Robot Factory	Datamost	Atari dator/Com 64/ Apple II	5/4	5-84
Ms. Pac-Man	Atari	Atari dator	5/4	4-84
M.U.L.E.	Electronic Arts	Atari dator/Com 64	5/4	6-84
Obelix	Atari	Atari 2600	3/3	1-84
Oil's Well	Sierra On-Line	Atari dator/Com 64	3/3	6-84
Oink!	Activision	Atari 2600	1/4	2-83
Pengo	Atari	Atari dator	3/4	2/3-84
Pepper II	CBS	Colecovision	4/4	1-84
Pharaoh's Curse	Synapse	Com 64/Atari dator	5/5	2/3-84
Pitfall II	Activision	Com 64/Atari dator	5/5	6-84
Pitstop	Epyx	Colecovision/Com 64 Atari dator	4/3	4-84
Plaque Attack	Activision	Atari 2600	2/5	2-83
Popeye	Parker Bros.	Atari dator	4/4	4-84
Q-Bert	Parker Bros.	Atari 2600	5/3	1-83
Qix	Atari	Atari dator	3/3	5-84
Robotron	Atari	Atari dator	4/3	4-84
Rocket Roger	Alligata	Com 64	4/3	6-84
Rocky	CBS	Colecovision	4/5	2/3-84
Royal Dealer	Mattel	Intellivision	3/3	4-84
Shark! Shark!	Mattel	Intellivision	4/4	2-83
Slither	CBS	Colecovision	3/4	2/3-84
Solar Fox	CBS	Atari 2600	3/3	2-83
Space Fury	CBS	Colecovision	3/4	1-84
Space Panic	CBS	Colecovision	3/3	1-84
Spelunker	Broderbund	Atari dator/Com 64	5/5	6-84
Spike	Vectrex	Vectrex	3/3	2/3-84
Stampede	Activision	Intellivision	3/3	1-84
Subroc	CBS	Colecovision	3/3	4-84
Summer Games	Epyx	Com 64/Atari dator/ Apple II	5/5	5-84
Tarzan	CBS	Colecovision	4/5	6-84
Tennis	Atari	Atari dator	5/4	4-84
Thrusta	Software Projects	Spectrum	3/3	4-84
Time Pilot	CBS	Colecovision	3/3	1-84
Tron/Maze-A-Tron	Mattel	Intellivision	4/3	2-83
Tron/Solar Sailer	Mattel	Intellivision	2/3	2-83
Turbo	CBS	Colecovision	5/5	6-84
Tutankham	Parker Bros.	Atari 2600	4/1	1-83
Utopia	Mattel	Intellivision	4/4	2-83
War Games	CBS	Colevocision	4/4	5-84
Zeppelin	Synapse	Atari dator	5/5	1-84

Vissa spel har ingått i större tester eller artiklar. Här kan du se i vilka äldre nummer du ska leta.

Ämne	Nummer	Ämne	Nummer
Bilkörningsspel	1-83	Miner 2049er	2-83
Colecovisionspel	2-83	Q-Bert	2-83
Intellivisionspel	5-84	Q-Berts kopior	4-84
Klätterspel	5-84	Rymdspel	1-83
Krigsspel	2/3-84	Simulationsspel	1-84
Labyrintspel – Del 1	2/3-84	Spel om spel	2/3-84
Labyrintspel – Del 2	4-84	Sportspel	1-84
		Äventyrsspel	4-84


JOYSTICK
på band
och disk
Häng med in i spelens
FANTASTISKA VÄRLD!



JOYSTICK

Den nya elektroniska tidningen!

Det här får du som medlem:

1/ Programlistningar på band eller disk – du väljer själv vad du vill ha! Och för det system som passar dig.

2/ Nyhetsbrev med alla nyheter för dig som gillar TV-spel och dataspel. Listor, tester, artiklar.

3/ Byteskatalog. Du får unika erbjudanden om att köpa och byta spel. Eller kanske vill du själv sälja. Vi ger dig den chansen.

4/ Klubbtidning. Med allt det du vill och behöver veta om spel. Med frågor och svar. High Scores.

5/ Mapp att samla nyhetsbreven i. Nyhetsbrevet, byteskatalogen och klubbtidningen ersätter "gamla" Joystick. Det här är alltså den nya formen för din favorittidning.

Så här går det till om du är medlem:

En gång i månaden får du hem i brevlåden ditt band eller din disk. Med massor av nya spel, programlistningar och datatips varje gång. Dessutom får du nyhetsbrevet, byteskatalogen och klubbtidningen.

Du får självklart också en utförlig information om de spel som finns på månadens band eller disk. Tycker du inte de verkar bra så returnerar du ditt band/disk oöppnat till oss. Och det kostar dig inget. Nyhetsbrevet, klubbtidningen och allt det andra bjuder vi på. Det får du alltså behålla utan att betala nåt.

Väljer du att också behålla bandet betalar du 49 kronor. Disk kostar 59 kronor.

Inget köptvång alltså. Du betalar bara för det du vill ha.



Självklart kan du också när som helst säga upp ditt medlemskap.

Så här gör du om du vill bli medlem:
Fyll i och skicka in kupongen så blir du medlem i vår nya dataklubb och får Joystick, Sveriges första elektroniska tidning. Med nyhetsbrev, med byteskatalog, med klubbtidning. Dessutom får du en fin mapp.

Snacka med mamma och pappa ...
Ja, hur ska du övertyga dom om att få vara med i vår klubb. Argumenten är många och starka. Dom som lär sig att hantera datorer kommer att ha ett försprång i yrkeslivet. Och eftersom dataspråket är engelska och programlistningar ofta innehåller engelska uttryck blir du också duktig i engelska, på köpet så att säga. Och för 49 kronor får du alltså spel och en tidning som annars skulle kosta mycket mer.

JA, jag vill gärna bli medlem i den nya dataklubben och samtidigt få Joystick, den nya elektroniska tidningen.

Jag betalar bara för det band eller den disk som jag behåller (49:– för band eller 59:– för disk). Varje månad kommer en ny försändelse. Jag kan när som helst säga upp mitt medlemskap.

Jag vill ha nedanstående förkryssade alternativ:

	Band	Disk
VIC 20	☐	☐
Commodore/VIC 64	☐	☐
Atari 400/600/800 (XL)	☐	☐
Spectrum	☐	☐

Namn: ....

Gatuadress: ....

Postnr: ....

Förälders underskrift om du är under 16 år:

....

Frankeras ej. JOYSTICK betalar portot.

JOYSTICK

Svarspost
Kundnummer 71286033
102 30 STOCKHOLM

Brev & annat

■■ Dags för en liten titt i den stora brevskörden igen! **Anders Englund** vill veta om nån känner till nåt äventyrsprogram till **Vic 20.** Hör av er till honom i så fall. Hans adress: Pilträdsgatan 4, 781 56 Borlänge.

Ett tips till **Spectrums Manic Miner** från **Magnus Nordgren** i Bollnäs. Starta spelet och tryck in följande siffror, 6031769. En sko uppenbarar sig då nere vid vänstra hörnet. Tryck sen ner fyra tangenter i taget från 1-6 (sexan måste vara med) och du kommer till vilken av de 20 bilderna i spelet du vill.

Anders Hansson i Lund är sur. Han tycker vi stjäl bilder och program. Men Anders, det ska du veta, vi har samarbete både med engelska och amerikanska tidningar och i fråga om program är upphovsmannarätten ett svårt problem. Programlistningar är inte självklart skyddade.

Ett gäng killar i **Göteborg** har startat en programbytarklubb. för **VIC 64-ägare.** Jonas eller Palle kan berätta mera. **Jonas,** som heter Sjöklint i efternamn, hittar du på Hägnegårdsvägen 9, 436 00 Askim.

Flera läsare har hört av sig och vill ha kataloger över spel till olika system. Vi har inga såna kataloger. Men på mittsidorna i det här numret finns en spelkatalog som kanske kan tillfredsställa ägare till **Atari** och **Commodore 64.**

Mol-tech Sofware i Tyresö säljer en rad spel till Spectrum. Adressen: Box 619, 135 26 Tyresö. Priser: Från 29:95 till 175 kronor.

Softnews i Kungsbacka säljer också dataspel. Från 39 kronor. Till **Vic 20, CBM 64 och ZX Spectrum.** De har spel från bland andra **Imagine, Anirog och Interceptor Micro.** Adressen: Box 10068, 434 01 Kungsbacka.

Pylator AB, Radarvägen 7, 183 04 Täby, har presenterat det populära programmeringsspråket **Pascal för VIC 64.** 295 kronor för kassettversionen och 795 för diskettversionen.

Den stora amerikanska nöjestidningen **Billboard** har inte bara topplistor över TV-spel. Nej, där hittar du också listor över de bästa dataspelen, de bästa undervisningsprogrammen och de bästa hemdatorprogrammen.

Flight Simulator II toppade senast dataspelslistan, **Math Blaster** (ett program med matteproblem) ligger etta bland undervisningsprogrammen och **Dollars and Sense** toppar listan som kallas Home Management Top 10. **Dollars and Sense** är ett program om hur du lägger upp din ekonomi.

Förlåt, just när det här skrivs dyker det upp nya listor i Billboard. Flight Simulator II ligger kvar på förstaplatsen, men undervisningsprogrammen toppas nu av **New Improved Master Type,** ett program om konsten att lära sig använda ett tangentbord till en dator och Home Management-listan toppas nu av **Aper Clip,** ett ordbehandlingsprogram.

Andra listor. **Svenska Micro Dealer** ger ut den nya toppen en gång i veckan. 18 januari till 25 januari toppade **Zaxxon för ZX Spectrum,** tvåa låg **Spy v/s Spy för Commodore 64** och trea var **Staff of Karnath,** också för **Commodore 64.** Listan bygger på rapporter frn 500 svenska försäljningsställen.

Så en liten lapp från **Magnus** i Täby (vi kan inte tyda efternamnet) som har kommit på ett sätt att fuska på **Miner 2049er** till **Commodore 64:** Så fort spelet börjat trycker man in Fireknappen och håller den intryckt nån sekund tills man förflyttas till nästa bana. Och så vidare. Enkelt.

Martin Thorson i Järpås har kommit på samma knep som Magnus Nordgren. Han skriver dessutom; Tryck på 1,2 och 5 så kommer du till sista banan. Gäller Spectrums Manic Miner.

Det var allt för den här gången. Nästa gång hörs vi i vår nya klubbtidning. Du vet väl att Joystick kommer att bli den första elektroniska tidningen. Mer om det kan du läsa om på annan plats i det här numret.

BESTÄLL GAMLA NUMMER!



SLUT	**NR 2** Med bland annat stort test av Colecos spel. Pris: 9:95.	**NR 1** Med bland annat stort test av alla sportspel. Pris: 12:85.	**NR 2/3** Med bland annat stort reportage om krigsspel. Pris 14:85.	**NR 4** Med bland annat action program för Atari, Vic 20 och 64. Pris: 14:40.	**NR 5** Med stor artikel om världens största mässa för TV-spel och dataspel. Pris: 17:85.	**NR 6** Med årets spel. Och gör det självspelen. Pris: 17:85.

Gör så här:
Skriv till Joystick, Box 6043, 102 31 Stockholm 6, och tala om vilket du vill ha. Och så skickar vi det till dig. Portoavgiften är 3:25. Skicka inga pengar till oss. Inbetalningskort kommer med tidningen/tidningarna du beställer.

FRÅGOR & SVAR

FRÅGA: Jag sitter fast i *Raiders Of the Lost Arc.* Hur ska jag göra? I instruktionsboken står att ett föremål skall hållas upp vid rätt tillfälle för att avslöja arkens position. Ibland när man är i kartrummet visas en bild i det övre blå fältet. Det liknar en klipplatå och jag försökte gräva där, men utan resultat. Hjälp mig.

S. Armonioso
Kungälv

SVAR: Vanligtvis brukar vi inte lämna lösningar i tidningen eftersom det kan förstöra spänningen för andra. Du som inte vill ha ett tips på detta problem kan väl sluta läsa här. Vår vän i Kungälv har missuppfattat det mystiska blå fältets hemlighet. Det är ingen klipplatå. För att få reda på vad det är föreslår jag att du tar med en klocka (som du väl har hittat?) till kartrummet. Denna klocka bör tala om för dig vad det hela är frågan om. Lycka till!

FRÅGA: Jag är en kille som äger ett *Vectrex* TV-spel. Jag undrar hur många spel det finns och vad de heter. Vilka spel finns till 3-D glasögonen och vilka spel kom hit till Sverige innan tillverkningen lades ner?

Fredrik Nilsson
Härnösand

SVAR: Du har tur Fredrik. Som du kanske redan har märkt finns en utförlig artikel om *Vectrex* på annat ställe i detta nummer. Detsamma gäller Ludvig i Göteborg som har liknande önskemål om *Intellivision.* Han behöver bara skaffa Joystick nr. 5/84 för en utförlig artikel om sitt favoritspel.

Slutligen undrar Jörne vad spelet *Mystic Castle* för Intellivision går ut på och det ska vi försöka ta reda på till nästa nummer. Det lönar sig alltså inte att missa ett enda nummer av *Joystick.*

Tjena Joystick,
Jag vill fråga om FLIGHT SIMULATOR II finns till Atari 2600? Hur mycket kostar den och var finns den att köpa?

Mikael Schober
Kumla

Hej Mikael,
I förra numret av Joystick finns en recension av FLIGHT SIMULATOR II. Där står också vilka system detta program finns till. Atari 2600 har ett alltför litet minne för att klara av ett så pass avancerat program som flygsimulatorn. I ATARI 800XL och COMMODORE 64 utnyttjas hela minneskapaciteten 64K. I Atari 2600 är de flesta spelen konstruerade för att rymmas inom 2 eller 4K. Med viss manipulation har några tillverkare lyckats att utnyttja maximala 8K. (Activision's SPACE SHUTTLE t.ex) Grafiken skulle heller inte räcka till i Ataris TV-spel 2600.

Hej Joystick,
Jag skulle fråga: Om jag köper en Atari 5200 cartridge i USA, skulle den passa i en Atari 600XL?

Mark Phillips
Vittsjö

Hej Mark,
Nej du, så lätt är det inte! En 5200 cartridge passar inte till Ataris datorer ... men varför inte köpa en cartridge som passar till datorerna istället? Då blir det inga problem. Det finns mycket mer att välja på till datorerna än till spelsystemet 5200 i USA.

Hej Joystick,
Finns det något tangentbord till Atari 2600? Passar en Atari 2600 cartridge till Ataris datorer?

Niklas Danvind
Sollefteå

Hej Joystick,
Jag har en Atari 2600 och undrar om det går att göra om den till dator?

Annika A.
Borlänge

Hej på er båda och alla andra som har ställt liknande frågor. Vi har sagt det tidigare och vi säger det igen: En Atari TV-spel cartridge passar *inte* till datorerna. Däremot går det att bygga ut Atari 2600 med ett tangentbord så att det blir en enkel dator. Några tillverkare, Spectravideo bl.a., har tagit fram tangentbord till 2600. Dessa kan emellertid vara ganska svåra att få tag på här i Sverige ... och utomlands så saknas ju Å, Ä & Ö. Dessutom är en sådan här ombyggnad inte något som vi rekommenderar. Minnet är alltför litet och ekonomiskt gör man ingen större vinst. Satsa hellre på ett riktigt grundsystem från början. Ett system som tål att byggas ut med alla eventuella tillbehör som du säkert kommer att vilja ha inom en snar framtid då du har satt dig in något i datorvärlden. Det måste gå att bygga ut systemet med en DISK-DRIVE, en PRINTER och ett MODEM för att ta de vanligaste tillbehören. Programmeringsspråket BASIC bör också finnas inbyggt. Minnet bör kunna byggas ut till minst 64K eller vara så stort från början. En 16K maskin som inte går att bygga ut blir i längden omöjlig att arbeta med.

De datorer vi i dagsläget rekommenderar är ATARI 800XL, 65XE eller COMMODORE 64. Till dessa datorer finns också mängder med program och bra litteratur.

Hej alla ni på Joystick!
FRÅGA 1: På USA-listan i tidningen står det efter tillverkaren bokstäver och nummer. Vad betyder dom?
FRÅGA 2: Varför kan ni inte skriva vilka system spelen på datalisten är till?
FRÅGA 3: Vad är det för skillad på kassett, cartridge, band och diskett?
FRÅGA 4: Vad menas med ROM & RAM minne?
FRÅGA 5: Varför finns spel med på er datalista som har fått t.ex. 4/4 poäng men inte vissa som har fått 5/5?

Hälsningar
Richard Schager
Åkersberga

SVAR 1: Det är tillverkningsnummer som fabrikanterna sätter på sina produkter för att hålla reda på dem. Butiker använder också dessa nummer för att beställa /rätt/ spel. Det här är samma system som används i t.ex. skivindustrin. Titta på en grammofonskiva så hittar du ett skivnummer.

SVAR 2: De flesta spel som finns på listan är till ATARI och COMMODORE. Många finns också till APPLE, SPECTRUM och IBM. Låt oss titta på ett exempel. En tillverkare kan först göra ett spel till, låt oss säga, Commodore 64. Om det spelet blir en succé så gör tillverkaren spelet till ATARI. Nästa månad kommer samma spel ut till Apple och ett halvår senare kommer IBM versionen ut. Mitt i denna veva så licenstillverkar ytterligare en firma i England spelet till Spectrum och kanske också BBC Micro, Spectravideo och Dragon. Tre månader senare slutar Apple versionen att tillverkas och en japansk fabrik har startat tillverkningen av MSX versioner.

Att spegla hela denna karusell skulle säkert bara förvirra mer än hjälpa. Dessutom så har vi en viss presslägningstid och under den tiden kan mycket hända i denna snabba bransch.

SVAR 3: En DISKETT är en s.k. floppy-disk, en tunn, rund skriva med ett ännu tunnare magnetskikt. För att använda en diskett måste du ha en DISK DRIVE. KASSETT eller BAND är samma sak. Det är bara vi som inte är konsekventa och använde samma ord jämt. (Ursäkta) Ett kassettband (Ytterligare en benämning för att öka förvirringen om det går) används i en vanlig eller speciell kassettspelare som ansluts till datorn. Det är samma slags kassetter som används till att spela in musik. CARTRIDGE, till sist, är den engelska beteckningen på ett ROM-minne som direkt sätts in i spelmaskinen eller datorn. Det som förvirrar här är att många i branschen kallar en cartridge för spelkassett. Inte undra på att det går att bland ihop begreppen. Dessvärre så finns ingen bra svensk översättning för cartridge. Programmodul försöker visst lanceras som något nytt, fräscht svenskt ord ... Det ska vi försöka undvika i det längsta. Något roligare borde väl gå att åstadkomma. Finns det några förslag så kom in med dom!

SVAR 4: Se förra numret av Joystick under rubriken "Frågor & Svar"

SVAR 5: Vår lista innehåller 25 spel. Vi har recenserat åtskilliga fler. Vi försöker att i främsta rummet skriva om det intressanta som finns på marknaden. Många spel som kommer ut är beklämmande dåliga. Dessa hoppar vi över även om det kanske borde nämnas med några rader att produkten i fråga bör undvikas. Vi tycker att det är viktigare att skriva och bereda plats för det som är bra. Vår lista är gjord på samma sätt. Här finns det absolut bästa i spelväg som går att köpa för pengar. Vår lista är en *kvalitets*lista och ingen *försäljnings*lista.

Alla höjdarspel kan inte vara med samtidigt. För att intresset för en lista skall finnas kvar så måste den förändras i takt med tiden. Det skulle kännas fel att ha PAC-Man med på listan nu även om det tillhör favoritspelen.

Recensionerna är dessutom individuella bedömningar av en medarbetare. Listan är sammanställd av hela redaktionen.

Hej Joystick,
Jag undrar varför ni har så lite Spectrum spel med i era tester?

Mattias Andersson
Älvängen

Hej,
Jag undrar varför ni inte tar upp massor av Spectrum spel i er tidning? Det finns massor av bra spel till Spectrum. T.ex. Underwurlde, Knight Lore, Kokotini Wilf, Monty Mole, Sabre Wulf, Jack & The Beanstalk och många, många fler ...

Hej själv alla SPECTRUM vänner! Vi har tidigare nästan medvetet hoppat över Spectrum eftersom de varit så väl bevakade i andra datortidningar. Nu har många tidningar försvunnit och några har blivit uppköpta och i princip nedlagda av Microdatorn, så läget har kraftigt förändrats. Det finns behov nu hos alla Spectrumägare att få tips om nya produkter till maskinerna. Vi skall göra vårt bästa för att även få med det vassaste till Spectrum i fortsättning. Håll modet uppe!

■■ I England var det ordentlig julafton hela december på Tottenham Court Road, d.v.s. den stora elektronikgatan i London. Priserna på datorer har aldrig varit så låga. En Commodore 64 kostade 189 pund och en Atari 800XL gick att få tag på för 129 pund. De verkliga godbitarna var de gamla 800 modellerna som var nere så lågt som 69 pund ... Dessa priser står sig säkert nu också då både Atari och Commodore presenterat sina nya modeller ... så har du vägarna förbi England så ... (Ett pund är ungefär 11 Sv. Kronor).

I England finns också en ypperlig bok för dig som är intresserad av telekommunikation och modem. Den är skriven av Ray Hammond och heter THE ON-LINE HANDBOOK. En tidskrift finns också som tar upp samma ämnen. Den heter TELE LINK och kommer ut varannan månad. I dessa två publikationer går det att få veta det mesta om hur datorkommunkation per telefon går till. I nästa nummer av Joystick skall vi ta en ordentlig titt på en svensk databas.

Den engelska och den amerikanska hemdatormarknaden har utveckat sig åt olika håll. I USA gäller i stort sett bara fyra märken: Apple II, Atari, Commodore 64 och IBM PC. I England är marknaden mer komplicerad. Här finns många Spectrum och Commodore 64 men dessutom ett hav av andra små datorer. Amstrad, Atari, BBC, Dragon, Electron, Oric, Spectravideo, Tandy och hela den japanska MSX-katalogen på cirka 15 märken. Apple finns endast i liten skala. I USA har 7% av hushållen hemdatorer och i England är siffran 11%.

Det är fortfarande mest spel och underhållning som säljer bäst i USA. För 287 miljoner dollar, d.v.s. 60% av marknaden, såldes spelprogram. Resten är utbildnings och nyttoprogram.

Här i Sverige är förhållandet det ombytta ... åtminstone försöker man göra sken av det.



Det märks speciellt väl under de s.k. Microdatormässorna som varit i Sollentuna utanför Stockholm de senaste två åren. Här existerar bara IBM och kringutrustning till IBM eller IBM-kompatibla datorer. I Sollentuna verkar det som om hemdatormarknaden inte existerar ... framför allt inte på underhållningssidan. Det är fortfarande "fult" med spel. Några herrar med svarta dokumentportföljer såg jag dock sitta och smussla med en flygsimulator ... dessutom skymtade några av Infocom's textäventyr förbi ... men det var allt. 16-årsgränsen och de speciella inbjudningskorten hjälper ju också till att mildra nöjeseffekterna. Nej nästa år vill vi se Sollentunamässan under parollen: PAC-MAN STRIKES BACK i stora bokstäver. Kontorslandskap kan vi titta på ... på jobbet. CBS släpper Coleco i Europa. Det betyder att det kommer att bli svårt att hitta spel och produkter till Colecovision på våra breddgrader.

En av de stora mjukvarutillverkarna, Parker Brothers, har upphört med att tillverka TV-spel och datorprogram. De kommer i framtiden att fortsätta med sina "vanliga" spel: Monopol, risk m.fl.

Har du en Commodore disk drive som laddar i program sakta, sakta, sakta ...??? I så fall finns det nu en räddning. Epyx har tillverkat någonting som heter FAST LOAD CARTRIDGE. Den utsökta produkten gör att program på disk laddar i med super fart. Program som förut tog minuter att ladda går nu på sekunder ...

Broderbund har köpt upp Synapse ... i smyg ... Kom ihåg att det var här du såg det först.

VICKE LÖÖD

Ansvarig utgivare: Jan Törnqvist
Tryck: Tece-Tryck, Luleå 1985.
Sättning: SATS, Fotosats & Originalproduktion AB, Stockholm.
Redaktion: Daniel Törnqvist och Pontus Österlin.
Konsulter: Lars-Göran Nilsson och Dick Blomberg.
Teknisk redaktör: Per-Åke Welin.
Annonsförsäljning och annonsbokning: Anne Fant 0764-616 67.
Adress: Joystick, Box 6043, 102 31 Stockholm 6.
Förfrågningar: Endast brev. Prenumerationer: Club-Data, Box 6043, 102 31 Stockholm 6. Tel: 08-717 18 77.



PRIS-KRIG

Priserna på spel blir allt lägre.

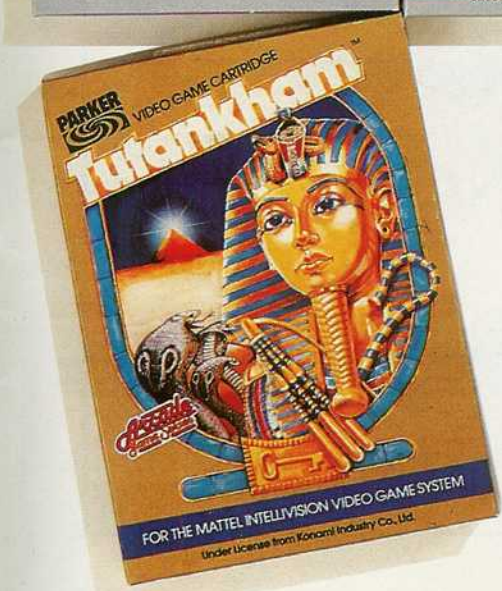
Här får du chansen att köpa några av den senaste tidens spelsuccér för rekordpriset

149:-

Det är bara att fylla i kupongen!

SNABBA PÅ!

LAGRET ÄR BEGRÄNSAT



Härmed tackar jag JA till detta fantastiska erbjudande och beställer följande kassetter. Jag skickar inga pengar utan betalar när kassetten/kasetterna kommer. Tillkommer: Portot och postförskottsavgift.

Kryssa för de spel du beställer:

Jedi Atari 2600:
- Jedi Arena ☐
- Popeye ☐
- The empire strikes back ☐
- Q-bert ☐
- Frogger ☐
- Return of the Jedi ☐
- Action Force ☐
- Super Cobra ☐
- Spider man ☐

För Intellevision:
- Tutankham ☐

Namn ....

Adress ....

Postnr ....

Postadr ....

Frankeras ej JOYSTICK betalar portot

JOYSTICK

Svarspost
Kundnummer 71286033
102 30 STOCKHOLM